HACKER

cijena: 22 kn

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

listopad 1996. broj 20.



NAJAVLJUJEMO:

PHANTASMAGORIA 2
TIME LAPSE
F-22 LIGHTNING
HIND
PRIVATEER 2...

SPECIJALNO IZVJEŠĆE:

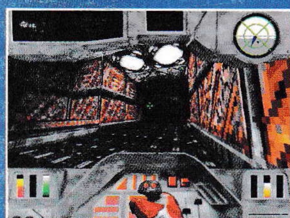
SIERRA ON-LINE
BULLFROG

TEMA BROJA:

Daggerfall



HACKER
MEDIJSKI POKROVITELJ INFO '96


Hellbender


Space Hulk 2


Gene Wars


Time Commando


Crusader: No Regret

ALPS Electronic, Ireland, European Computer and Communications Division

ALPS RODUCTS

Keyboard Products
•
2D & 3D Mouse Products
•
Glidepoint Trackpad
•
Micro Track Ball
•
Speech Recognition System
•
Pen Computers
•
Floppy Disk Drives
•
CD ROM Drives
•
Printers
•
Office FX

WiB 

10090 Zagreb • Croatia
Kerestinačkih žrtava 16
tel/fax +385 1 / 150 666, 161 784
wib@wib-co.com
http://www.wib-co.com

Dvije uspješne godine s Vama

MA-1450 Series **14"**

High Resolution Color Monitor

MA-1450VA
- Non-interlaced
- Auto sizing
- Pincushion Control
- Energy Saving
- Full Screen

ISO-9000

-1565 Series **15"**

Redefining your perception
Entering you to the genuine world of multi-media

DA-1565M
- 0.28mm Flat Screen CRT
- Horizontal Frequency 30-65KHz
- Microprocessor O.S.D. Controls
- Max. Resolution: 1280 x 1024(NI)
- 70/72 Hz High Refresh Rate
- VESA/NUTEK Power Saving
- Built-in Audio(Side Speakers)
- Plug & Play

ISO-9000

DB-1765 Series **17"**

Aiming for professional artwork the monitor can speak out your mind
Being a sophisticated designer, no matter in what area, you must be looking for something to present your ideas

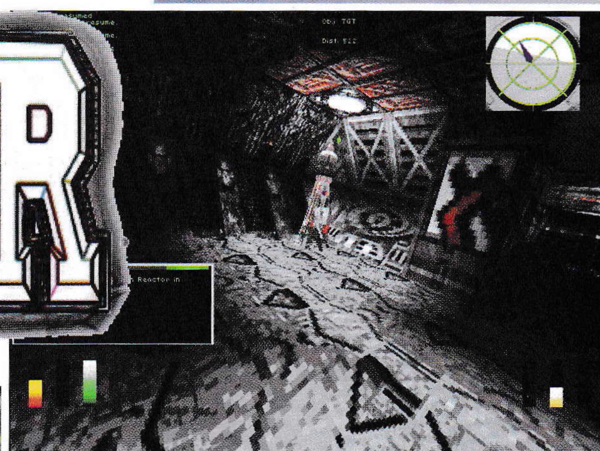
DB-1765EA
- 0.28mm Flat Screen CRT
- Horizontal Frequency 30-65KHz
- Microprocessor O.S.D. Controls
- Max. Resolution: 1280 x 1024(NI)
- 70/72 Hz High Refresh Rate
- DPMS Power Down to 8W
- Built-in Audio(Front)
- DDC 1/2 B
- MPRII

ISO-9000

WiB d.o.o.

10090 Zagreb • Croatia
Kerestinačkih žrtava 16
tel/fax +385 1 / 150 666, 161 784
e-mail: wib@wib-co.com
http://www.wib-co.com

HACKER



I Microsoft ima konja za trku. Nakon dugo vremena, strogo poslovni i ozbiljni Microsoft (poznati proizvođač fantastično brzih Windowsa '95) odlučio se posvetiti igraćem tržištu. Hellbender je samo prvi u nizu naslova koje očekujemo.



Batman 4 još nije ugledao kina, no nema veze ovaj, vjerovatno njegov brat malo ružnijeg izgleda, hara po tamnicama Daggerfalla.

tema

22... Daggerfall
Čini se da sušno vrijeme za igrače FRP-a polako prilazi kraju. Daggerfall je prva igra u nizu onih koje će nas obasuti ove zime, a moramo priznati, i jedna od najkvalitenijih do sada.

igre

20... Olympic Games

26... Crusader: No Regret
Razlika između starog i novog nastavka je tek neznatna ali za ljubitelje Crusadera može biti pravo osvježenje.

28... Cyberstorm

30... Baku Baku Animal
Sega ponovo napada PC tržište. Do sada smo preživili sve napade njihovih stravično loših igara, valjda su sad i one bolje došle na red.

31... Eradicator

32... Gene Machine
I mačke govore, zar ne?

34... Gene Wars
Kada se više nemože ratovati supermodernim, supersoničnim, ultra...mega..giga...razornim oružjima, stvari postaju jednostavne!? Pa, ne baš, sada ćemo genetskim inžinjeringom napraviti raznorazne kreature da se bore za nas!

36... Hellbender
What a hell is this? Hellbender, Microsoftov prvijenac, dobio se sasvim dobre ocjene. Ukoliko Microsoft nastavi tako, možda mu i oprostimo mane Windowsa '95.

38... Time Commando
Tvorci Little Big Adventurea bacili su se na sličan posao i napravili najveću real time renderiranu igru do sada.

44... Triple Play '97

45... Alien Incident

46... Z
Ako nije A onda je zasigurno Bitmap Brothersov Z. Igra izuzetnog stila, razonodit će nas zasigurno sve do pojave Red Alerta!

48... Deadlock

50... Pray for Death

52... Sim Isle

53... Need 4 Speed: Special Edition
Kad tvorci nemaju ideje onda je vrijeme za nastavak nečeg vrućeg. A što je užarenije od guma koje jure 340 km/h po užarenom asfaltu!?

54... Space Hulk 2
Mislim da nas je Electronic Arts uveo u veliku dilemu; da li je Space Hulk 2 veliki uspjeh ili promašaj? U svakom slučaju, redakcija nije bila nimalo jedinstvena u ocjenjivanju ove igre, no ipak smo popustili autoru teksta pravo odluke.

56... The Huntchback of Notre Dame
Disneyeva klasika je na pomolu da opet, poput Aladdina i Lion Kinga, izazove urnebes na igraćem tržištu. Za razliku od priješnjih arkadnih igara, sada na red dolazi i avantura.

rubrike

04... Pisma čitatelja

05... Hack Galerija

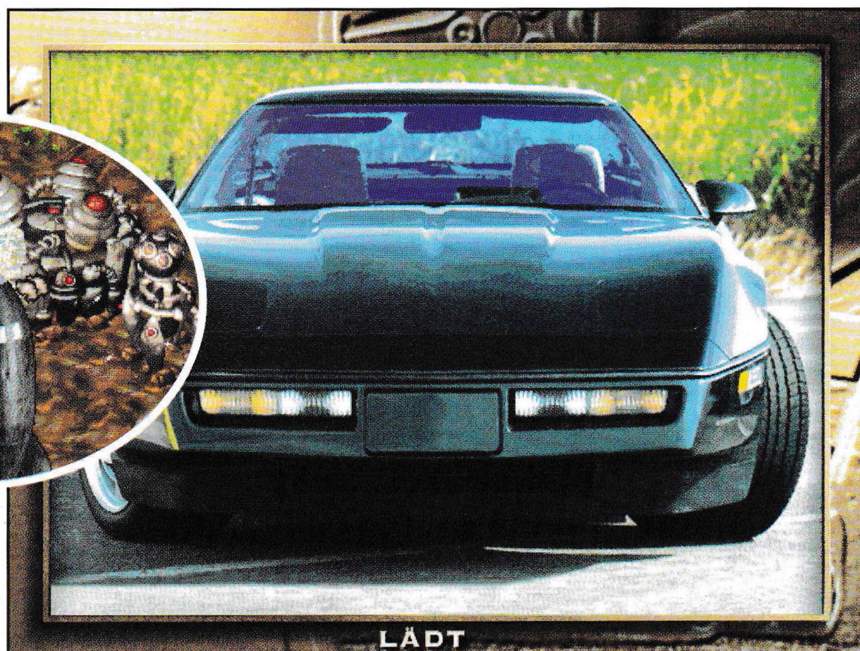
06... Info

10... Specijalno izvješće
Electronic Entertainment
Sierra On-Line
Načuli smo da se Sierra širi i odlučili to malkice istražiti. Sve vijesti nam pokazuju da su se još neke manje programerske kuće uključile u igru. Pored avantura i RPG-a, Sierra nam sad donosi šore i arkade!
Bullfrog
Ukoliko vam se dlanovi znoje i od same pomisli na Syndicate Wars, Theme Hospital ili

Gene Wars je trenutno najnovije Bullfrogovo, slobodno možemo reći, remek-djelo. Igra koja će se zasigurno jako dugo igrati i imati veliku reputaciju među svim igračima.







Bliži se vrijeme najveće informatičke manifestacije. Što nam INFO ove godine priprema i kako se prijaviti za natječaj SVIJETA MULTIMEDIJE - čitajte u Hackeru.



Dungeon Keepera, istražujemo za vas dokle je Bullfrog stigao u izradi ovih naslova.

15... Hacker najavljuje:
Možda vam se ove najave čine "mršavim" naspram onih iz prošlog broja, no sam pogled na Phatasmagoriu 2, zasigurno najkrvaviju igru ovog stoljeća, će vas razuvjeriti. Tu su još i nenadmašivi Hind koji ćete moći preko modema igrati protiv Apachea; Badlam, odlična pucaljka tipa Syndicate; F-22 Lightning 2 sa novim pogledom na 3D rendanu grafiku, a da ne govorimo o dugo očekivanom Privateeru 2 (iliti mali privatni poduzetnik ponovo u akciji).

15... Phantasmagoria 2
16... Time Lapse
17... Bedlam
18... F-22 Lightning 2
19... Hind
35... Swiv 3D
57... Privateer 2

39... Top Lista
42... Besplatni mali oglasi
58... Savjet više
Quake
Ukoliko još niste završili Quake, završite ga uz našu stručnu pomoć. U ovom broju sve o tome; gdje, kada, kako, zašto, QUAKE!
60... Gost Urednik
FlyingTigers
62... Legende
Railroad Tycoon
KGB
64... Amiga World
Nemac 4
Megaball
Panza Kick Boxing
Legends
Alcatraz
70... Supe Shop
71... Za šaku kuna
Dogz
72... Predstavljamo
Info '96

hardware

74... Share Vision 3000
Multimedija je sve prisutnija na našem tržištu. Sada već možete preko vašeg PC-a voditi i video konferencije ili ugodno pročaskati s prijateljem ili vidjeti njegovu zelenu facu nakon 50tog Fraga u Doomu.
75... Okipage 4w

73... Hard Info
76... Internet
FTP
WWW
78... Windows '95 učionica
Slabo poznajete Windowse '95? Nema veze, od ovog broja u nove pobjede s Windowsima '95!
80... WB Učionica

DODATAK: Free Pages
Od ovog broja u dodatku; Rješenje - Full Throttle, Hackermanija, S.O.S. i Bez panike!

HACKER
PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
izlazi mjesečno

IZDAVAČ:
JANUS - LINGUA d.o.o.
za novinsko - nakladničku djelatnost
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179
žiro račun: 30105-603-28346

DIREKTOR:
Senka Kušer

TEHNIČKI UREDNIK:
Tomislav Mijić

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK:
Krešimir Mijić

GRAFIČKI UREDNIK:
Silvano Bucić

SURADNICI:
Ivan Rubelj, Danijel Bižić, Hrvoje Kablar, Miroslav Puljiz, Damir Rukavina, Emil Marmelić, Tihomir Jauk, Miloš Vlaisavljević, Dario Rakovac, Kristijan Žibreg, Patrik Pencinger, Vedran Relić, Nikola Đelić, Marko Korak, Domagoj Korak, Igor Duić, Robert Gabelić

LEKTOR:
Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO:
Melita Svetec

IZRADA FILMOVA I DESIGN:
Studio Janus
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179, 427-883, 429-810

TISAK:
Tiskara Meić
Šenoina 25, 10000 Zagreb

Tel/fax: 01/523-613

ISSN 1330-7126

Mišljenjem Ministarstva kulture RH, temeljem Br. 612-10/94-01-103 "HACKER" je oslobođen plaćanja poreza na promet

E-mail adresa:
hacker@zg.tel.hr

WWW stranice:
http://www.tel.hr/hacker

Svekolika čitateljska publiko,

Nastavljamo s novim brojem jednakom žestinom. Zatrpani nagradnim anketama, uspijevamo preživjeti ove dane poštanske najezde i kao da nam nije dosta ove muke, najavljujemo od sljedećeg broja novu nagradnu groznicu. Što, kada, kako i na koji način saznat ćete u sljedećem broju kada ćemo objaviti rezultate nagradne ankete i imena nagrađenih čitatelja. Isto tako, najavljujemo da se ovogodišnja završnica za sve crtače Hack galerije polako ali sigurno bliži. Ukoliko ste željeli poslati svoje radove, učinite do kraja 11-og mjeseca jer za novogodišnji broj pripremamo vrijedne nagrade. Pišite, crtajte, hvalite nas, šaljite nam kritike, opise igara, rješenja, cheatove, glasajte za top listu.....čekamo vas.

Uredništvo

Pisma čitatelja

Štovano uredništvo!

Pišem vam drugi put i smatram da vam je časopis turbo, prva liga. No, nije to razlog moga javljanja. Kao što kaže stara narodna: nitko nije savršen, pa tako ni Hacker. Iskreno, za razliku od nekih inf. časopisa (neću ih imenovati), Hacker je bar donekle zadržao svoju nepristranost što se tiče kompjutorskih platformi tj. nije baš marginalizirao Amigu u korist kojekakvih Playstationa i inih konzola. ALI, rubrika Amiga World više sliči rubrici Trashckan nego onome što bi trebala biti. Pored svih odličnih dosad izašlih igara za Amigu, vi opisujete mnogo starije igre poput Duck Tales, Prehistorik, Budokan (možda i imaju neke svoje čari, ali postoje i bolje i novije). Ili netko možda želi uvjeriti potencijalne Amigine kupce da ona ne nudi baš puno. Iskreno se nadam da griješim, ali ovo doista "smrdi" na zakulisno omalovažavanje Amige, odnosno izravno favoriziranje PC-a, Maca ili neke desete konzole iako to Amiga nije zaslužila, što će vam bez ikakve dvojbe potvrditi svaki Amigaš. Teške riječi, ha? No takav sam dojam stekao čitajući nekoliko zadnjih brojeva. Zato vas molim da se "iskupite" i opišete koju dobru igru.

Nemojte ovo shvatiti kao uvredu, već kao dobronamjernu kritiku. Opisujte nove igre u Amiga Worldu, a ako već opisujete starije neka to budu one kvalitetnije (Speedball 2, Chaos Engine, Ports Of Call, Shadow Of The Beast trilogija, Another World i sl.) Još jedan prijedlog: povećajte broj stranica ili smanjite font, tako da ne morate "rezati" pisma.

Pozdrav g. Kristijanu Žibregu i pitanje: što će biti s Amigom? Neslužbeni izvori govore da će RISC Amiga, koja bi trebala izaći 1997., moći pisati i čitati PC-format, kao i to da će imati novi vlastiti OS, ali da neće biti uopće kompatibilna s ranije proizvedenom Amigama. Je li to istina? Ako jest, po mojoj nestručnoj procjeni, Amiga će se pretvoriti u još jednu grafičku ili multimedijalnu radnu stanicu (jer će, navodno, imati 16-bitnu zvučnu karticu) bez identiteta i bez igara, samo za profiće (deja vu: SUN, Silicon Graphics...) Molim vas, recite mi jesu li ove tvrdne točne. Također, mogli biste objaviti adresu VISCorpovog web-sitea (ili bilo kojeg koji ima nešto o Amigi). a sad još pitanja (!!):

1. Može li bilo kakav model za PC ići i na Amigu, i , ako može, treba li poseban driver za njega da bi proradio na Amigi?
2. Što je SLIP/PPP?
3. Koji su najbolji Amiga-programi vezani uz protokole, browsing i surfanje po Internetu?

Budite mi pozdravljeni!

Branimir Gospodnetić, Mali Lošinj

P.S. Nemojte mi "rezati" pismo! Ako želite uštedjeti prostor, radije ga nemojte ni objaviti, mada bi to bilo velika šteta (toliko o mojoj skromnosti), a odgovor mi pošaljite pismeno.

Drago nam je da si se javio i da si nam obrazložio svoje želje ali i stavove. Pismo na temu: kako stoje stvari i gdje je Amiga u hrvatskom informatičkom tisku u cijelosti objavljujemo. Dakle, po svemu sudeći, jedini smo časopis u domaji koji ima poseban prilog za dragu vam prijateljicu što će reći, svijetla smo točka za sve vijerne amigaše. S druge strane, morate biti svjesni da su i stare igre dobre igre ali isto tako da objavimo, koliko je to u našoj moći, SVAKU vijest o Amigi ili novim igrama. Za ovaj broj smo pokušali napraviti Specijalno izvješće o tome što se sve događa na tržištu sa "prijateljicom", vjerujte nam da smo se trudili i "iskopali" dosta podataka ali kako nismo uspjeli doći do potpuno vjerodostojnih i provjerenih informacija, objava mora pričekati neke od sljedećih brojeva. Eto, dragi Branimire, mislimo mi na svekoliko Amigino čitateljstvo i nema razloga panici. Kako smo ovoga puta pretjerali sa duljinom objavljenog pisma ali i duljinom našeg komentara, odgovore na tehnički dio pitanja pročitaj u rubrici Bez panike.

Poštovano uredništvo Hackera!

Pišem vam drugi put i mogu vam reći da postajete sve bolji i bolji. Opet imam nekih primjedaba. Trebali biste opisati svaku igru koju ste opisivali u rubrici Info. Tako ste, primjerice, igru Legend of Kyrandia 3 najavili u 3. broju, a još je niste opisali. To vam je jedna od najvećih pogrešaka. Također, trebali biste ozbiljno razmisliti o povećanju broja stranica. Još nešto, ocjenjujte puno strože. Ako je neka igra stvarno loša, nemojte se stidjeti dati joj ocjenu manju od 10. Znate li da je njemački časopis "PC Player" ocijenio Phantasmagoriju ocjenom manjom od 70? Zbog čega? Prvo, igra ide na 7 CD-ova, a prekratka je, nije baš ni najigrivija, a i interaktivnost zaudara. Također je i prelagana i suviše odurna. Baš me zanima koju ćete vi ocjenu dati kad je (i ako) opišete. Učinite to čim prije. Kad smo već kod ocjenjivanja, imam jedno pitanje. Zašto nijedna igra nije ocijenjena sa više od 93 posto? To mi strašno smeta. Mogli biste otvoriti i rubriku Windows 95 učionica. Još nam niste opisali kako izgleda igranje u devedesetpetici. Dok je nisam dobio, nisam ni znao za Autorun. Imam još jedno pitanje za kraj. Koliko će moj PC 486/80/16 još izdržati?

Pozdravljam vas i želim vam još 1000000 brojeva!

INFO je rubrika kratkih vijesti i nije nam jasno kako još uvijek ne shvaćate da ćemo većinu tih igara opisati ali tek kad se pojave u prodaji. Naravno, ne možemo opisati baš svaku igru koje se pojavi na tržištu, odaberemo, napravimo izbor za svaki broj pa tako neke igre ostanu zaboravljene. Phantasmagoriu nismo opisivali pa ti stoga ne možemo usporediti naše ocjenjivanje s onim u časopisu PC Player ali, tek toliko kad već spominješ strane časopiose, nerijetko je naša ocjena ista ili manja od njihove. Eh, a sad, kad se već buniš što dajemo previske ocjene, moramo još objasniti zašto ne dajemo maksimalne ocjene?! Da bismo te zadovoljili, iako ni to nije realno stanje stvari jer je ocjenjivanje igara vrlo osjetljiva i na kraju krajeva vrlo individualna stvar, maksimalnu ocjenu u pravilu dobiva TEMA BROJA. Dakle, u svakom je broju Hackera jedna igra ocijenjena maksimalnim brojem bodova (iako, ako ćemo biti iskreni, zar postoji neka igra koja će nas maksimalno zadovoljiti?!).

P.S. Koliko će još dugo tvoj PC izdržati? Znaš onu staru i bolnu izreku - kol'kopara - tol'ko muzike. Ukoliko nemaš velikih zahtijeva (a tko ih danas nema) dugo, dragi prijatelju, dugo.



INFO SAJAM VAS POZIVA
PREDSTAVITE SE NA SVIJETU MULTIMEDIJE

Cijenjeno čitateljstvo!

Pozivaju se svi oni koji se bave multimedijom, koji rade na poslovima pripreme, projektiranja i razvoja multimedijskih proizvoda, učenici i studenti; pojedinci, skupine i poduzeća; da prijave svoje projekte i dovršene proizvode ocjenjivačkom sudu SVIJETA MULTIMEDIJE RADI sudjelovanja u NATJEČAJU I JAVNOJ PREZENTACIJI tijekom sajamske priredbe INFO 96'.

Na natječaj se mogu prijaviti oni profesionalni i neprofesionalni multimedijski produkti izrađeni kao cjelovite aplikacije koji koriste više od jednog načina prikaza informacija/podataka (tekst,slika,zvuk,video zapis i sl.) bez obzira na medij njihove pohrane i distribucije. Produkt mora biti vidljiv na PC ili MAC platformi.

Prijavu poslati na adresu Zagrebačkog velesajma (projektni tim INFO 96'), Av. Dubrovnik 15, Zagreb najkasnije do 3.10.96. (podrobnije informacije kao i uvjete natječaja pročitajte u rubrici predstavljamo - INFO SAJAM 96'.).





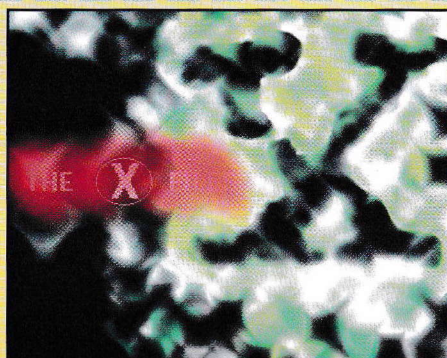
Autor: Miroslav Mrva
Starost: 17

Sigurno se pitate pa ne bi li predstavljene slike trebale biti renderirane u 16,7 miliona boja itd. E pa nebi. Redakciji su se jako svidjeli radovi Miroslava koji se istinski potrudio i sve ovo nacrtao ručno na Amigi 600, 1MB u Deluxe Paint V4.0. Samo tako Miroslave!

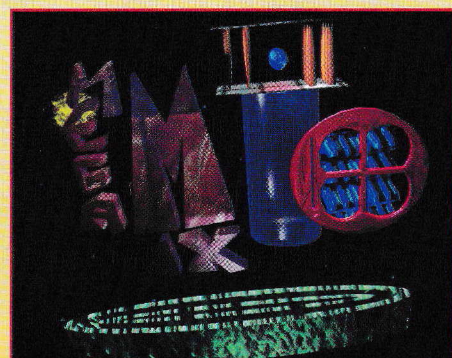




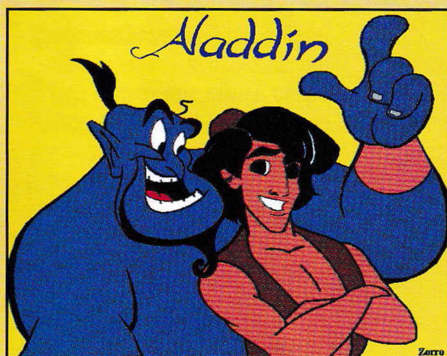
Autor: Mirko Fontanji
Starost: 15
Platforma: PC 386/40, 2MB
Program: Paintbrush



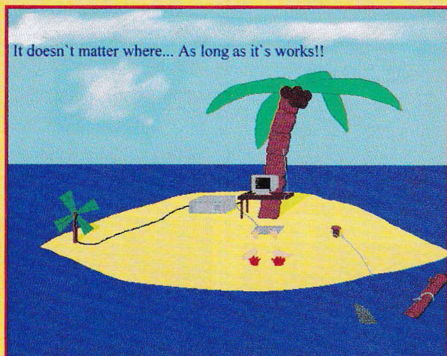
Autor: Petar Kvakan
Starost: 16
Platforma: PC 486DX2/66, 8MB
Program: Photo Paint i FDP 3



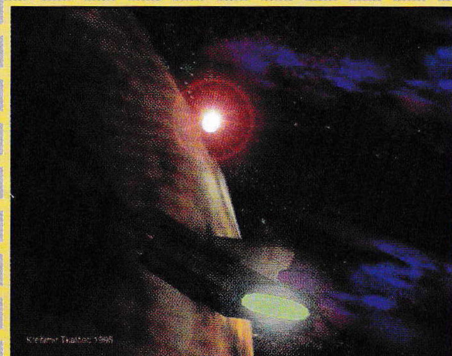
Autor: Petar Tokić
Starost: 14
Platforma: PC P5/150, 16MB
Program: Autodesk 3D v2.0



Autor: Dejan Zoroe
Starost: 14
Platforma: PC 486DX4/100, 8MB
Program: Draw Perfect



Autor: Mladen Jurčić
Starost: 15
Platforma: PC486DX4/66, 8MB
Program: Paintshop pro



Autor: Krešimi Tkalčec
Starost: 25
Platforma: PC 6x86/150. 32MB
Program: 3D Studio, Photoshop

Info

Titanic: Adventure Out of Time PC CD



Titanic, najveći ikad napravljen brod, završio je u morskim dubinama. U ovoj igri baš ste imali peh, stavili su vas na Titanic. U ulozi ste špijuna koji može promijeniti zbivanja cijelog dvadesetog stoljeća.



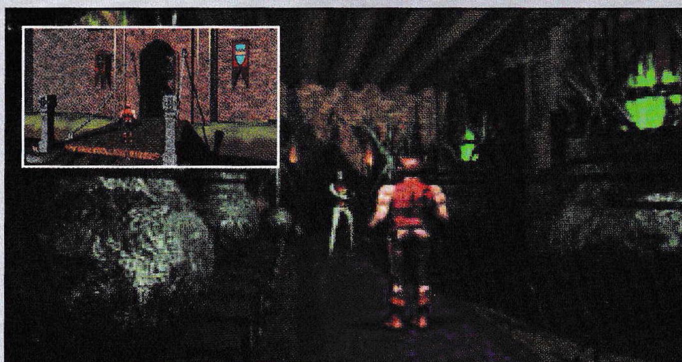
Ali nemate baš odveć vremena, jer uskoro slijedi sudbonosni susret sa santom leda. U ovoj interaktivnoj avanturi šetajući Titanikom moći ćete razgovarati s više od 25 raznih likova. Za igru su u računalima konstruirani razni dijelovi Titanica, koji su poslužili kao prostor kretanja. Sve je napravljeno prema starim snimkama, do najmanjih detalja. Igranje će biti moguće pod Windowsima 95, a igra dolazi na 2 CD-a.

GTE Entertainment

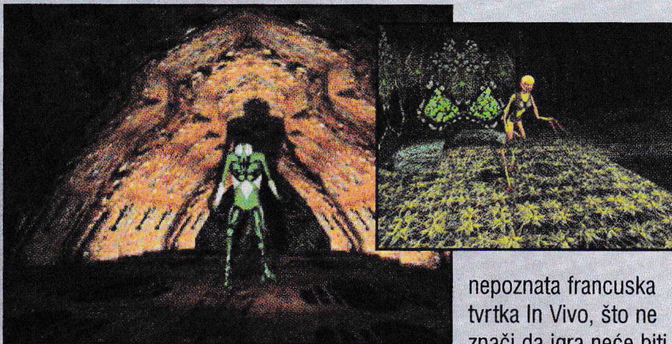
Chronicles of the Sword PC CD Playstation

U ovoj avanturi vi ste Gawain i imenovani ste Vitezom okruglog stola u službi čuvenog kralja Artura. Kralju Arturu se suprotstavlja vještica Morgana, njegova polusestra (ma k'o da smo u Santa Barbari). Vi, kao mladi vitez pripravnik, trebate se suprostavite vještici i dokazati svoju odanost kralju. U igri ćete morati dosta hodati s Gawainom, pričati i riješiti pokoju zagonetku (puzzle). Grafika je renderirana i vrlo detaljna pa će vam za ugodne šetnje kraljevstvom trebati i kraljevsko računalo (pristojno bi bilo P90 pa nadalje). Što ćete, ni vitezi nisu kao što su nekoć bili.

Psygnosis



Athanor PC CD Playstation



Početkom iduće godine Psygnosis će nam ponuditi igru u kojoj će biti i tučnjave. Ali ovaj put, priča je malo drugačija. Negdje u budućnosti ljudi pronalaze zabavu u virtualnim borbama u Athanoru, virtualnom prostoru u kojem se bore likovi iz grčke mitologije. U igri nije cilj samo prebiti protivnika, već je sve događanje povezano raznim zagonetkama o nestancima. Dakle, boreći se s likovima, vi rješavate i misterioznu priču. Grafika je SVGA, s više od 200 renderiranih pozadina i mnogo likova. Igru je za Psygnosis razvila nepoznata francuska tvrtka In Vivo, što ne znači da igra neće biti zanimljiva. Sudeći po slikama, možemo zaključiti da će nam za igru vjerojatno trebati brzo računalo iako u Psygnosisu tvrde da ćemo je moći igrati i na 486 sa 66 MHz i 8 Mb RAM-a. Nadamo se da je tako.

Psygnosis



Welcome to the Future PC CD Mac



Ako je suditi po riječima s kojima dečki iz Blue Sky Entertaimenta najavljuju svoj novodolazeći proizvod, uskoro će se pojaviti zanimljiva avantura u kojoj će se preplitati prošlost i budućnost.
Vi, hrabar i uspješan glavni junak (khm, khm... kako tko i kako kad), ići ćete tragovima starih putnika i pokušati shvatiti postojanje svijeta. Tako nekako bi trebala izgledati nova avantura koja bi vas, prema riječima proizvođača, velikom rezolucijom i surround soundom, morala zapanjiti. Krećući se slobodno u svim smjerovima po panoramskim lokacijama, pratit ćete vas preko 25.000 frameova ray-tracing animacija i 16-bitni stereo surround sound. Specijalnom kompresijom (BSE algoritam) bilo je moguće stisnuti sav materijal (koji inače zauzima oko 60 CD-ova) na samo jedan CD. Ako volite izvrsnu grafiku, new age glazbu i dobru razbibrigu - dobrodošli u budućnost.



Divide by Zero

Street Fighter Aplha 2 Playstation

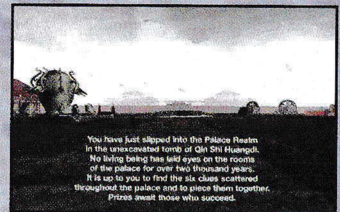
Za 32-bitne konzole dolaze nam sve bolje i bolje igre. Jedna je od njih i nastavak poznatog Street Fightera. U Street Fighteru Alpha 2 pojavit će se pet novih likova, Sakura, Rolento, Gen, Dhalsim i Zangief, pa ćemo sada birati između osamnaest likova jer će i svi dosadašnji biti zadržani. Kao što se vidi po slikama (igra je još u izradi), grafika je više nego odlična; izvrsno nacrtane i detaljne pozadine s prekrasno animiranim likovima, a tu je i još jedna mogućnost - sami određujete kombinaciju tipki za combo udarce. Ljudi, treba li nam nešto više?!

Capcom



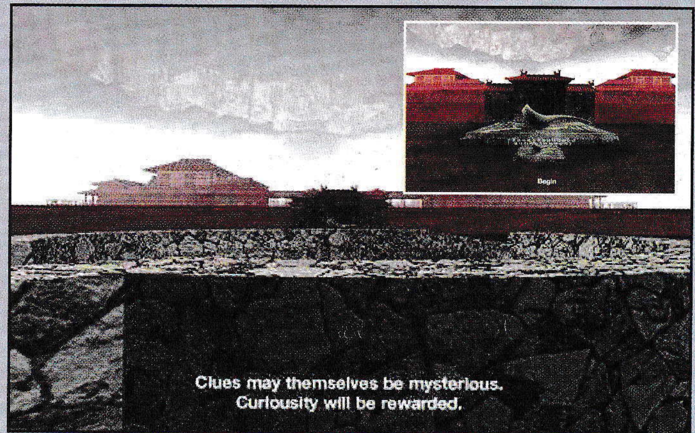
QIN PC CD Mac

Qin Shi Huangdi, prvi kineski car, vladao je najvećim carstvom, carstvom nad carstvima. Da bi ga sačuvao, uveo je stroge zakone u sve vidove života. Nakon trideset pet godina vladanja, odlučio je sagraditi ogromnu palaču-grobnicu. A onda su ga obuzele misli o besmrtnosti i svoje učene podanike traži da mu nađu tajnu besmrtnosti. Vi se morate potruditi doznati je jer bi inače vaš život mogao završiti prerano. Svoju potragu počinjete u carskim podzemnim tamnicama. U njima



ćete naučiti nešto o kineskoj povijesti kroz zagonetke na koje ćete nailaziti. Da li ćete otkriti tajnu besmrtnosti, saznat ćete još ove godine.

Time Warner



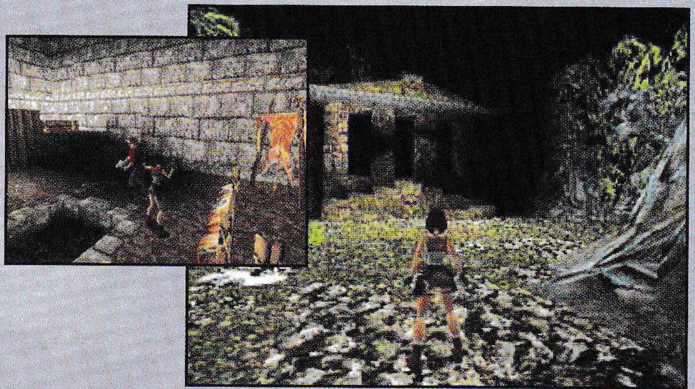
Jetfighter 3 PC CD

Ova se simulacija borbenog zrakoplova trebala pojaviti na tržištu u siječnju ove godine. Ali kako uvijek iskrsne nešto neočekivano, Jetfighter 3 je ugledao svjetlo dana tek sada. Da se pojavio u siječnju, bio bi "state of the art" simulacija ali ovako ostaje prosječna simulacija F-22N i F/A-18 Hornet zrakoplova bez prevelike realnosti. Najzanimljivija je veličina terena po kojoj letite svojim lovcem, a iznosi 3.5 miliona kvadratnih milja. Teren je rađen prema satelitskim snimcima u suradnji s američkim ministarstvom obrane, tako da se sve što vidite u igri nalazi i u stvarnom svijetu. Kao pripadnik elitne zračne postrojbe UN-a u, vašim ćete misijama sprečavati argentinsku invaziju na Čile, sprečavati Kubance da se povežu s kolumbijskom mafijom i slično. Jetfighter 3 ne bismo mogli nazvati pravom simulacijom, ali bez obzira na to pružit će dosta zabave.

Mission Studios

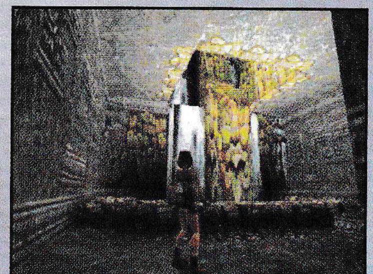


Tomb Raider PC CD Playstation Saturn



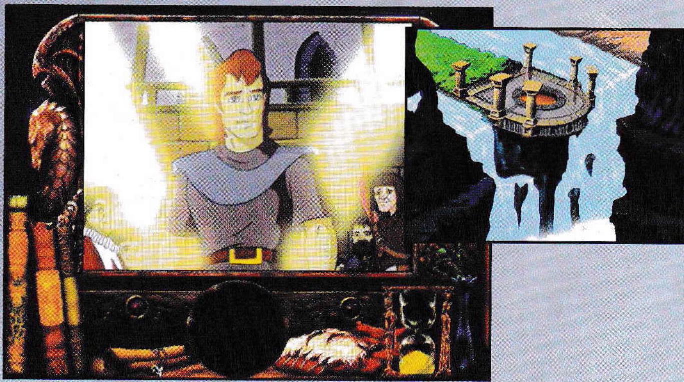
Sve više kompjutorskih tvrtki želi osvojiti što veći dio tržišta. Jedan je od načina pridobiti novi igrački sloj društva, tj. žene, djevojke i curice. Pošto se one tijekom igranja ne mogu baš poistovjetiti s nekim macho frajerom tipa Duke Nukem, treba im pružiti zamjenu. U Tomb Raideru vi ste u ulozi avanturistkinje Lare Croft koja kreće u potragu za starim predmetom poznatijim kao THE SCION. Naša je heroina izvrsno animirana s preko 2.000 sličica animacije trčanja, skakanja, penjanja. Cijela se igra odvija u starim ruševinama, hramovima, piramidama, tamnicama u 3D okružju, a između tih lokacija bit ćete nagrađeni akcijskim video sekvencama. Iako je Tomb Raider 3D kao i Doom ili Quake, igra se ne odvija iz pogleda našeg lika već se on prati izvana (Fade to Black). Ako se već ne možete uživiti u ženski lik, onda bar prepustite svojoj sestri da se izgušta pa ćete nakon toga imati više mira.

Core Design



Shadoan

PC CD Mac



Zanimljive zagonetke, odlično rukom crtane animacije, mnoštvo lokacija za istraživanje je ono što će Shadoan donijeti. Shadoan su kreirali isti ljudi koji su radili i na Dragon's Lairu. Tijekom ove avanture zagonetke će se izmjenjivati i time učiniti ovu igru potpuno nelinearnom. Igrač će moći sam odrediti svoj put do slave. Shadoan vam pruža i da odaberete nivo težine igranja tako da će i početnici moći završiti igru. Ovo je prava avantura koja vas smješta u fantazijski svijet u kojem vas čeka opa-snost na svakom uglu. Vaše oružje je magija kojom ćete se suprotstaviti neprijateljima koji žele uništiti vašu zemlju. Dok ovo čitate trebala bi se pojaviti verzija za PC, a nešto kasnije i Macovci će moći igrati Shadoan.



Interplay

Destruction Derby 2

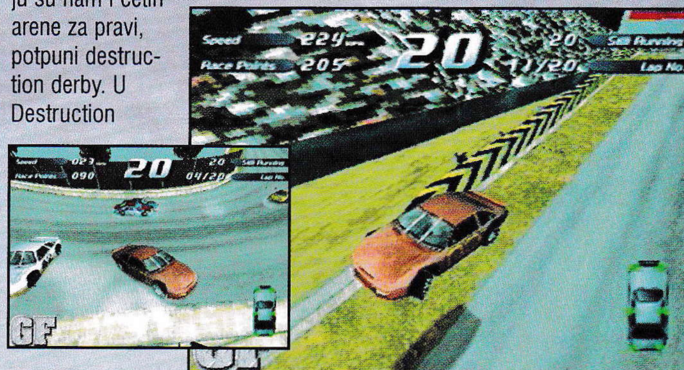
PC CD Playstation

Nastavak svima poznatog Destruction Derbyja donosi nam novinu i to onu "Z". Što to znači? Bit će izlijetanja sa staze, letenja zrakom, a kod težih sudara, i kotrljanja stazom. U svakom slučaju, bit će mnogo zabavnije razbijati i biti razbijen. Usto, tu su i nove staze, našminkanije od onih u prvom dijelu, a teksture na autima su u visokoj rezoluciji pa sad oni izgledaju izvrsno. Bit će tu i iskrenja, plamena, letećih dijelova automobila. Sedam je traka kojima ćete se voziti i mnogo su duže nego prije. Ovaj put na raspolaganju su nam i četiri arene za pravi, potpuni destruction derby. U Destruction



Derbyju 2 možemo tijekom trke popraviti oštećene dijelove auta u pit stopu, što će još više doprinijeti uzbudljivosti trke. Jedva čekam da pritisnem papučicu gasa, ostavim trag gume na asfaltu i prikliještim protivnika uza zid.

Psygnosis



Star Trek: Starfleet Academy

PC CD

Odsad svi Trekkeri imaju svoj simulator leta. Starfleet Academy nije ništa drugo nego simulator letenja za jedan od tri svemirska broda znana nam iz poznate serije Star Trek. Vi kao polaznik akademije morate biti najbolji u svojoj generaciji. Svoje ćete znanje pokazati u 27 misija tj. simulacija u kojima ćete se boriti protiv 30 raznih protivničkih letjelica. Vaši instruktori su kapetan James T. Kirk, Chekov i Sulu i oni će vam umnogome pomoći da usavršite svoje manevarske sposobnosti. Moći ćete odabrati za vožnju klingonske ili romulanske letjelice da bi ste otkrili pokretljivost protivničkih svemirskih brodova. Ako ne budete pravili prometne prekršaje i ako budete puštali pješake preko zebre, sigurno ćete brzo postati starfleet kapetan.



Interplay

Caddy Hack

PC CD



Volite igrati golf na računalu? Virgin je načinio još jedan i to pod nazivom Caddy Hack. Ali nemojte se previše začuditi startajući ovu igru i ne očekujte prekrasne zelene travnjake, jesenje drveće i golf vozilo. I kod Caddy Hacka cilj je sa što manje udaraca poslati lopticu u rupu, ali imat ćete nešto neobičnije prepreke - stare štednjake, lokve vode, lutke na baterije, otvorene hladnjake i mnoge druge predmete. Budete li pogađali previše prepreka, uslijedit će kazneni bodovi i udarci. Tijekom igranja na terenu će se događati mnoge smiješne ali i čudne animacije. Caddy Hack je jedna od onih igara koju ili volite ili mrzite. Caddy Hack ne bismo baš mogli nazvati pravom simulacijom golfa, ali svakako je pravo osvježenje.



Virgin

Broken Sword

PC CD Mac



Amerikanac u Parizu George Stobbard smatra da ga svi izbjegavaju baš stoga što je iz Amerike. Razne mu se misli motaju glavom dok pije svoju jutarnju kavicu u jednom od mnogobrojnih pariških bistroa. Iznenada ulazi klaun i ubrzo istrčava s torbom koju je oteo jednom čovjeku. Ubrzo cijeli bistro odlazi u zrak, ali srećom naš junak George ostaje čitav. Nakon policije, dolaze i novinari i vi upoznajete zgodnu reporterku Nico. Zbog nje odlučujete uplesti se u ovaj slučaj i doznate tko se krije iza ovih čudnih događanja. To bi bio zaplet ove avanture, treće igre koja nam dolazi iz Revolutiona. Grafika je izvrsno nacrtana po uzoru na najbolje Disneyjeve crtiće, a i glazba i zvuk su na visokom nivou. Vaše je samo da spasite svijet od fašista koji imaju namjere potpuno ga izmijeniti.

Revolution

Cool Spot goes to Hollywod

PC CD Playstation



Sjećate li se Cool Spota, maskote pića 7Up, simpatične crvene točke sa sunčanim naočalama? Ovaj put Cool Spot odlazi u posjet Los Angelesu i cilj mu je kao i uvijek pokupiti što više crvenih tableta. Pogled na igru je iz izometrijske perspektive, što će od vas u samom početku tražiti malo privikavanja na upravljanje likom. Sigurno se pitate zašto je taj zgodno animirani lik došao u Hollywood. Pa naravno, da upozna sva svoja omiljena filmska čudovišta i posjeti mjesta snimanja svojih omiljenih filmova. Cool Spota ćete voditi na gusarske brodove, svemirske brodove iz Star Warsa, voziti ga u rudarskim kolicima iz Indiane Jonesa .... Svim ljubiteljima arkada preporučujemo ovu igru.

Virgin

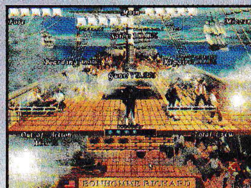


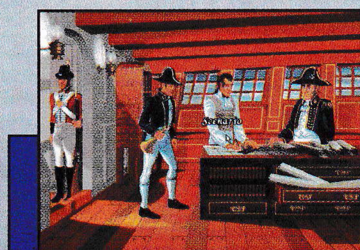
Wooden Ships and Iron Men

PC CD

Ako volite strateške igre temeljene na potezima s primjesama arkadnih borbi na morima u doba kad su jedra i topovi odlučivali o pobjedi, onda obratite pozornost na ovu igru. U njoj možete birati francuski, engleski, španjolski ili američki brod pod vašom komandom. Iako je ovo igra s potezima, pomicanja i borbe su izvedene u realnom vremenu. Ako ste oduvijek htjeli biti morski vuk, sada ćete vidjeti da to baš nije lako. Osim smjera vjetra, znanja korištenja sekstanta i određivanja kursa, bit će tu dosta problema, ali prava je stvar borba između dvaju brodova. Imate čak i mogućnost iskrcavanja na protivnički brod i borbu prsa o prsa. Želimo vam mirno more i dobar ulov!

Avalon Hill





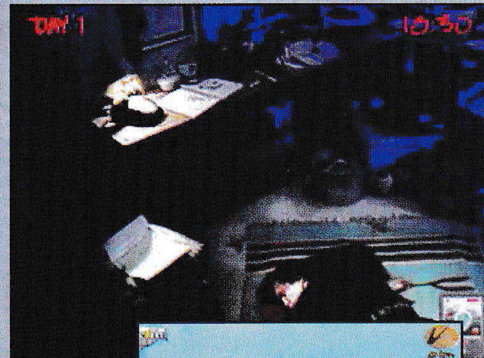


The Elk Moon Murder

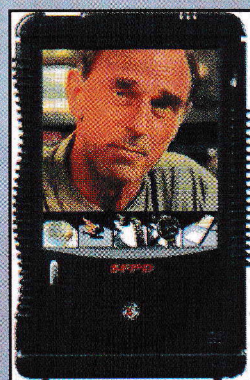
PC CD

Santa Feom se ubrzo proširila šokantna vijest o ubojstvu Anne Elk Moon, Indijanke koja se bavila lončarijom. Upravo je vama dodijeljeno da riješite taj slučaj, a u tome će vam pomoći vaš partner, Indijanac John Night Sky. Osnovna stvar kod ove avanture je vrijeme. Imate točno pet dana da riješite slučaj, zato morate točno paziti koga ćete ispitivati. Nemate vremena postavljati previše pitanja, nego treba odabrati ona prava, a svaki krivi trag može vas koštati vremena. Tijekom igre ne možete nikome vjerovati jer svatko može biti ubojica, ali unakrsnim ispitivanjem i provjerom alibija na kraju ćete suziti izbor na par osoba. Igra sadrži preko jednog sata full motion videa, a tijekom igranja nećete morati ništa zapisivati na papir već će se za to pobrinuti vaš PDA. Za one kojima se sviđa ovo što su pročitali, možemo reći da Activision najavljuje još interaktivnih rješavanja ubojstava u drugim igrama iz serije avantura iz Santa Fea.

Activision







Sierra On-Line

Domagoj Korak



Ova smiješna faca s pipcima umjesto brkova je jedan od mnogobrojnih aliena iz igre Cloak.

Sierra, dobro nam znana po svojim serijalima avantura, raznim Questovima, sprema mnoštvo novih stvari u idućih 6 mjeseci. Pogledajmo zajedno!

Sierra, odnedavno poznatija kao Sierra On-line, jedna je od najstarijih proizvođača igara, nazočna još od samih početaka PC igara. Počela je s avanturama od kojih su neke doživjele i svoje sedmo izdanje (King's Quest). Početkom devedesetih Sierra pod svoje okrilje prima grupu programera, Dynamix, koji unose svježinu u njene redove. Nastaju nove igre, a Sierra započinje raditi i na novim žanrovima. Danas se Sierra On-Line izdigla među najjače proizvođače igara koji godišnje izdaju desetke igara. Osim "čistih" igri, Sierra On-Line radi i na edukativnom softveru.

Novina u Sierrinim redovima je i novi odjel nazvan k.a.a (knot another adventure game). Doduše, to je dio Dynamixa koji je, pobunivši se jednog dana, odlučio raditi čistokrvne akcijske igre dosad nam znane samo s konzola. Dobili su zeleno svjetlo od Ken Williamsa i uskoro smo imali dva naslova: Cybergladiators i Hunter/hunted. Kuha li se još što u Sierrinoj kuhinji?

3D Ultra Pinball 2: Creep Night

Nastavak poznatog 3D flipera još bolje grafike i još dinamičnije igre. Uz realno kretanje loptice, tu su još razni bonusi, skriveni nivoi, pokretne mete i druga iznenađenja. Možete igrati na tri različita flipera (Castle, Tower i Dungeon) a i tijekom igre možete se prebacivati iz jednog u drugi pravom kombinacijom pogodaka. Ako izdržite dovoljno dugo ne izgubivši lopticu, imat ćete priliku oprobati se i na posebnom bonus fliperu. Vaša napucavanja loptice bit će popraćena horor glazbom s CD-a i zastrašujućim zvučnim efektima. Prava stvar za one koji su trošili kile kovanica po automat klubovima.



Osim strateških smicalica, moći ćete nešto i naučiti o američkom građanskom ratu u igri R.E.L: Civil War General.

Betrayal in Antara

SVGA grafika, rukom crtane mape, renderirane prostorije, novi sustav za borbu i magije, digitalizirani glasovi, nekoliko CD-a. Ne, to nije neka nova interaktivna Sierrina avantura, već nova FRP igra. Sve se događa u kraljevstvu Antara gdje vladaju nasilje, korupcija, spletkarenje, događaju se ubojstva. Vi ste u središtu svega toga i želite učiniti velike rezove u takvom društvu.

Ako vam se sviđao Betrayal at Krondor, onda ovo morate nabaviti.



Betrayal in Antora je pravo osvježenje za sve ljubitelje FRP-a, bar dok se ne pojavi Diablo.

Birthright: The Gorgon's Alliance

Još jedan FRP koji se događa duboko u svemiru gdje je borba za vlast svakodnevna. Mnoge se vojske pod zapovjedništvom svojih vođa



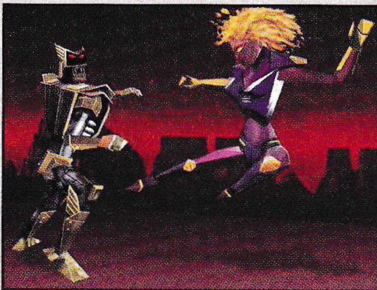
međusobno bore za prevlast. I vi ste jedan od vladara koji smatra da je sudbina baš vama odredila da budete onaj koji će sve pokoriti.

Birthright je mješavina FRP-a s primjesama strategije. Borbe između vojnika su u realnom vremenu u 3D grafici. Na raspolaganju će vam biti 34 različita lika, a tijekom igre moći ćete tražiti blaga, sklapati saveze s drugim vojskama, špijunirati protivničke jedinice. Podržano je i igranje preko modema, u mreži i preko Interneta.

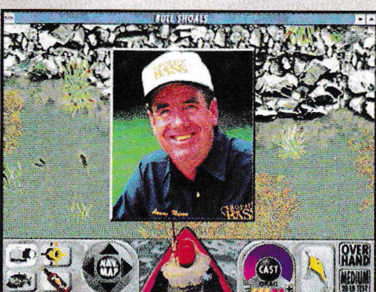
Cloak

Šire se glasine da su strana bića sa susjednog planeta razvila tehnologiju kojom mogu pokoriti vaš rodni planet Altopiu. Altopianci već duže vrijeme pokušavaju špijunirati svoje susjede, ali oni imaju moć čitanja misli pa ni jedan agent nije uspio ništa saznati. IGA (Interplanetary Espionage Organization) je odabrala vas za upravljanje njihovim novim robotom. U potpunosti upravljate njime kao da ste vi robot.

Cloak je prva avantura koja koristi tzv. multithreading. To znači da više nema čekanja na učitavanje ogromnih 3D slika i animacija, već će se računalo za to pobrinuti dok vi igrate. Ljubitelji SF-a će s Cloakom doći na svoje.







Hunter/Hunted je prvi proizvod novog Sierrinog ogranka pod nazivom K.A.A.. Ako ste voljeli Running Mana s starim dobrim Arnijem, ovo je igra za vas. Ne mogu vam poželjeti dobar lov, jer ste ovog puta vi lovina!

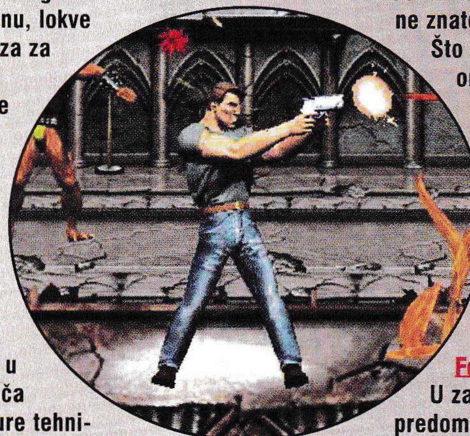


Cybergladiators

Zbog zagađenja događaju se mnoge mutacije, a rezultat toga su razni borci. I vi ste jedan od njih, jedan od cybergladijatora. Svaki od njih ima svoje specifične sposobnosti, prednosti i mane. Odabirite jednoga i borite se protiv ostalih. Kao i ostale kompjutorske tučnjave, ni ova Sierrinog ogranka k.a.a. nije manje krvoločna. Ako vas brinu istrgnute glave, protivnici u plamenu, lokve krvi, pedeset raznih poteza za svakog igrača, onda ovo nije za vas. A ako nemate ništa protiv, izdržite još malo dok se ova igra ne pojavi u prodaji.

Front Page Sports: Football Pro '97

Nova simulacija američkog nogometa pruža mogućnost igranja u mreži. Za aniimaciju igrača korištena je motion capture tehnika, tako da je dojam kao kad gledate prijenos utakmica na ESPN-u. Možete igrati ulogu igrača, trenera ili menadžera. FPS: Football Pro '97 nudi i građenje karijere, tako da ćete moći pratiti kako vaš zeleni igrač stječe iskustva, doživljava ozljede, a na kraju možda dospije i u Hall of Fame. Tijek utakmice moći ćete pratiti iz bilo kojeg kuta sa CAMS sustavom. U igru su uključeni svi NFL klubovi i igrači, za one koji žele da sve izgleda kao stvarnost. Ova igra je pravi touchdown.



Glavni lik igre Hunter/Hunted (u prijevodu vi!).

Hunter/Hunted

Još jedna od igara novog ogranka k.a.a. Vi ste odabrani kao najbolji primjerak svoje vrste. Kako biste to i dokazali, morate se boriti protiv drugih. Borba se vodi u podzemnim mračnim hodnicima u kojima nikad ne znate gdje vas čeka protivnik. Što brže pronađite neko oružje da biste se osjećali sigurnije. Na izbor su vam razni pištolji, bombe, šurikeni, noževi, ručni bacači te razne zamke. U ovoj ste igri lovac ali istodobno i lovina.

Leisure Suit Larry: Love For Sail

U zadnji se čas Ken Williams predomislio i promijenio naslov sedmog (tj. šestog ako hoćemo biti precizni) nastavka poznatog Larryja. Prijašnji radni naslov bio je Yanks Hers Away, a promijenjen je u Love For Sail. No bilo kako bilo, Simpatični Larry je i dalje u potrazi za zgodnim komadima, ovaj put krstareći na luksuznom brodu. Larry nam se sada prvi put predstavlja u SVGA grafici, prvi ćemo put čuti njegov digitalizirani glas, promijenilo se i igračko sučelje (nema više ikona), a tu je i nova opcija - CyberSniff 2000 (da bismo saznali što je to, morat ćemo pričekati). Ali



Birthright je još jedan Sierrin FRP. Pa što je to? Sierra prelazi s avantura na FRP-ove? Vidjet ćemo u skoroj budućnosti.



stari dobri Larry je i dalje isti, pa će i ova avantura biti prava zabava.

Lighthouse

Izvrsna renderirana grafika, mistična atmosfera te mnoštvo čudnih vozila i uređaja kojima morate naučiti upravljati. Više obavijesti o ovoj izvrsnoj igri mogli ste doznati u najavi iz prošlog Hackera.

Phantasmagoria 2

Ako ste se bojali prve Phantasmagorie, onda je bolje da se posavjetujete sa svojim doktorom prije nego započnete Phantasmagoriu 2. Oni neustrašivi neka pročitaju moju najavu u ovom Hackeru.



Rama

Veliki svemirski brod stigao je iz dubina mračnog svemira i odlučio se zaustaviti baš blizu vašeg planeta. Tko su vanzemaljci, zašto su se zaustavili baš tu, odakle su stigli i kamo idu, kad ću dobiti svoju plaću? Sve su to pitanja na koja ćete morati naći odgovore. Ljubiteljima naučne fantastike dovoljno je reći da je igra rađena u suradnji sa Arthurom C. Clarkom i sve će im biti jasno.

Robert E. Lee: Civil War General

Ima ljudi koji vole i umiju raspravljati o prošlosti i razmišljati što bi bilo kad bi bilo ... Ako ste jedan od onih koji misle da bi u američkom građanskom ratu pobijedio Jug samo da se vas pitalo, onda je ovo igra za vas. Gospoda generali će imati na raspolaganju osam povijesnih bitaka i mogućnost da im promijene ishod. Podržano je i vođenje borbe preko modema i u mreži, tako da ćete i svojim prijateljima moći pokazati svoje strateške vještine. Osim što ćete moći igrati, moći ćete i mnogo toga naučiti o povijesti građanskog rata pomoću multimedijskih isječaka i mnoštva podataka.

Shivers 2: Harvest of Souls

Već je u izradi novi nastavak Shiversa. Ovaj ste put u mističnom gradu Cyclone južno od 48. paralele. Noćna šetnja grobljima, istraživanje čudnih građevina, krvava ubojstva, izvrsna 3D renderirana grafika i čistokrvni rock sa CD-a ono je što Shivers 2 donosi u naše domove u proljeće iduće godine.

The Time Warp of Dr. Brain

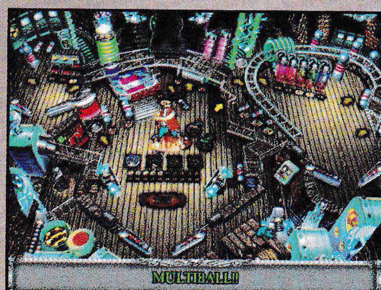
Dr. Brain Stikes again, rekli bi Amerikanci. Ovaj put izmislio je stroj kojim će moći putovati kroz prostor i vrijeme. Samo nije znao da će tamo negdje zapeti i da ćete mu vi morati pomoći da se vrati kući. Ovakav tip igre Sierra je namijenila mlađim igračima koji će dobro se zabavljajući nešto i naučiti, a da tog neće biti ni svjesni. Svojom 3D SVGA grafikom, zanimljivih 10 igara te zgodnom glazbom ova će igra biti zabava za cijelu obitelj.

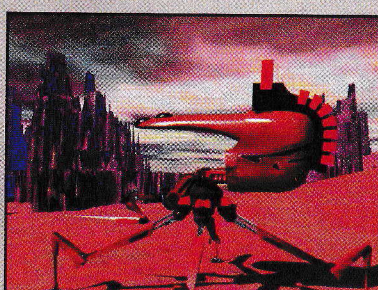
Trophy Bass 2

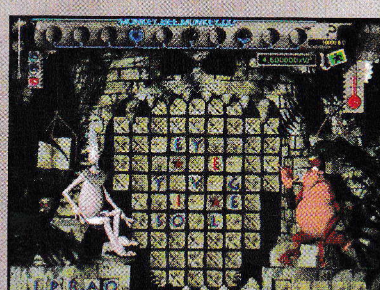
Prije par godina Sierra je riskirala i napravila simulaciju, ali ne nekog popularnog sporta kojeg svaki dan pratimo na TV, već simulaciju pecanja. Sada nam stiže nastavak u kojem udicu možete baciti i preko modema, u mreži, pa čak i na drugi dio svijeta putem Interneta. Svako jezero na kojem možete pecati ima svoju snimku, topografsku kartu, dubine, mulj, šaš kao i u stvarnosti, samo ovaj put ne morate ni izaći iz kuće da bi ste ulovili kakvog šarana. Ako ste početnik u stvaljanju mamca, Thropy Bass 2 obiluje savjetima svjetski poznatih ribiča koji će vam u tome pomoći.

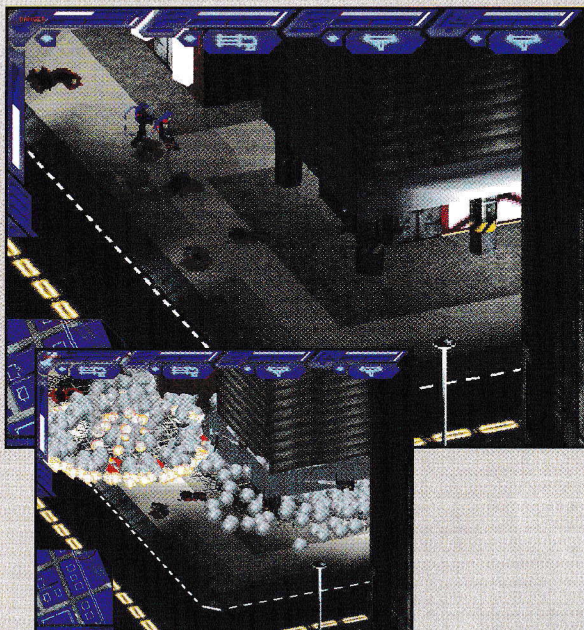
Ovo nam šarenilo predstavlja igre, redom: Thrphy Bass 2, FPS: Football Pro '97, 3D Ultra Pinball 2, Rama i na kraju The Time Warp of Dr. Brain.











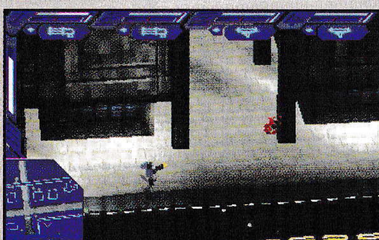
Bullfrog

Damir Rukavina

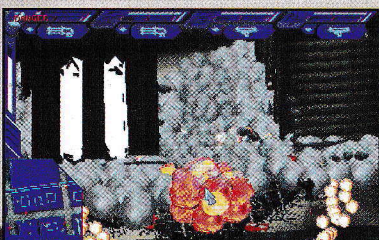
Bullfrog je uvijek radio dobre stvari. Napravio je posao Syndicateom, Magic Carpetom, Populosom te ubrzo od patuljka postao divom. Uskovitlali su prašinu svojim kašnjenjem novih izdanja. Bullfrog se stoga odlučio pojasniti nam malo stvari.











Bez obzira što je skoro cijela PC javnost okrenuta prema Bullfrogu, oni šute i prikrivaju svoje projekte ili ih najavljuju golemim kampanjama. Pa je tako došlo i vrijeme da razotkrijemo malo više o igrama koje svi iščekujemo - Theme Hospital, Syndicate Wars i Dungeon Keeper. No, prije nego prijeđem na stvar, otkrit ću vam neke zanimljive detalje koje vjerojatno niste znali. Naime, Gene Wars, koji je opisan u ovom broju, stvaran je nevjerojatnih i iscrpljujućih sedam godina (što je dovoljno da i Bravo postane gledana emisija). Osim toga, u planu su mnoge nove stvari, poput 3d rutine koja bi trebala nadmašiti sadašnje standarde kvalitetom reprodukcije, framerateom i brojem poligona.

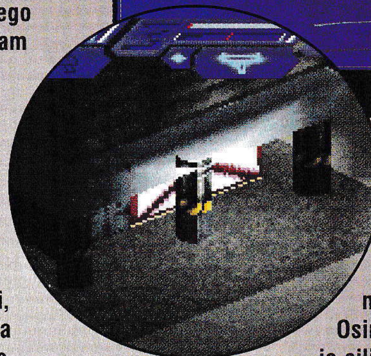
Theme Hospital

Ova simulacija bolnice najavljena je još u jednom od prošlih brojeva. Poslijednja je vijest da se kreativni tim ove igre približava završetku svoga rada te u javnost izlaze neki slatki detalji o novoj Bullfrogovoj Simcity inačici.

Naime, ova bolnica zamišljena je kao pomalo čudna tvornica. Privatna je bolnica pravo mjesto na kojem se može zaraditi gadna lova uz malo frke. Recimo, dobri ljudi idu u privatnu bolnicu u kojoj im "pouzdan" doktor (igračev potez) uvali tretman koji je neizbježan zbog kroničke upale dijela nokta.

Isto tako možete, osim "normalnih" stvari, činiti i podmukla djela, primjerice, izmišljati bolesti koje zvuče toliko opasno da već na pomen njihova imena pacijenti padaju u invalidska kolica (koja, kojeg li slučaja, mogu krenuti i sama od sebe). Osim toga, u ovoj simulaciji glavni je cilj zabaviti igrače, pa stoga obiluje crnim humorom, i da imate slobodu postupaka. Theme Hospital je najav-ljen za bližu budućnost (Božić) te obećaje velik uspjeh. Tko čeka dočeka.

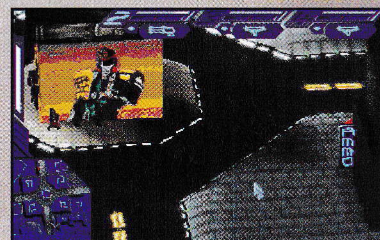


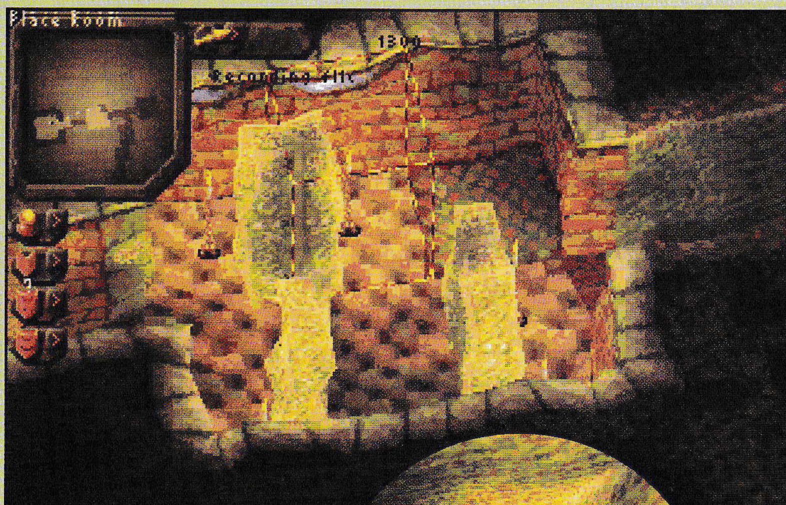


Dungeon Keeper

Ako je itko ikada zaigrao neki FRP, vjerojatno se i zapitao, kako funkcionira tamnica? Pa, recimo, upravitelj mora imati posla s nekoliko etničkih skupina koje se obično ne podnose, imati kuhinju pa čak i

Samo ste načuli priče o cyberpunku. Ispred vas je jedna od njih u najboljem izdanju.





Ovo su neke tamnice iz Dungeon Keepera. Prepustite mašti na volju i izgradite svoju tamnicu, opremite je čudovištima i zamkama i zabava može početi.



odgovarajuće sanitarne prostorije. Zamislite samo što bi se dogodilo da zmaj napravi "ono" posred hodnika i tako stvori zastoj prometa. Zvuči zanimljivo! Što bi bilo kad biste osim promatranja i kontroliranja mnoštva malih gadova (gdje se razmnožavaju, prikupljaju experience, hrane, oglašavaju na vaše komande) uzeli stvar u svoje ruke i pripremili herojskim vitezovima tulum njihovog života.

Da, dobro ste čuli: vi činite baš sve ono što je računalo u Eye Of Beholderu činilo vama - kopate rupe, slažete tajne prolaze, pripremate zamke i, naravno, kradete zlato sirotim bijednicima bezglavo zašlim u vaš topao i vlažan dom. I to nije sve, u igru je ubačena i mogućnost kontroliranja jednoga od vaših antiheroja kroz njegove oči.

Problem kod Dungeon Keepera je u tome što je u nj trebalo ubaciti sva tri moda (1st person perspective, 2nd person perspective, strategija), a istodobno ih izvesti tako da se nezamjetljivo sklapaju u harmoničan kombo.

Dungeon Keeper izlazi za nekoliko tjedana i obećaje mnogo zabave svim ljubiteljima gore navedenih žanrova igara.

Syndicate Wars

Syndicate je ime za sebe. To je bila legendarna strateška pucačina puna nasilja i nevjerojatne zabave. Dobra je vijest da i nama (u Hrvatskoj) dolazi nastavak koji je već tjedan dana na policama Zapada. U dvojci se i nadalje radnja razvija oko rata sindikalnih organizacija. Prva je Eurocorp, kompanija koja je dominirala nad svima u prvome dijelu. Njeni protivnici su vjerski fanatici pod imenom Church of the new epoch koji se protive dosadašnjoj civilizaciji te nadasve cybertehnologiji. Njihovo oružje je tehnologija dobivena od vanzemaljske rase koja ima čudne ambicije prema Zemlji.

Nastavak je u tehničkom smislu poboljšan većim izborom smrtonosnog oružja, čak je tu i atomsko naoružanje, te mogućnosti dizanja u zrak zgrada, automobila, pa čak i gradova, te potpune mogućnosti okretanja perspektive u stvarnom vremenu. Zanimljivo? Pričekajte koji tjedan pa odlučite sami.

Po svemu sudeći, čini se da nam Bullfrog mnogo toga može ponuditi.

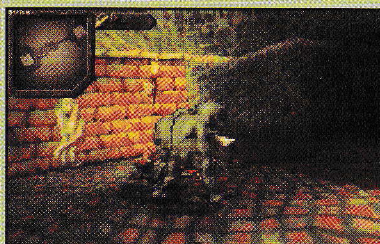
A ako je sve to i istinito, pred nama je duuuuuuga jesen. Serbus.

Bullfrog inside

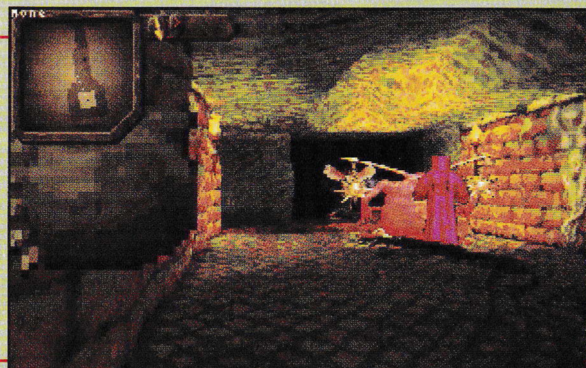
Sjećate li se davne 1987. godine? Tada se pojavila Amiga 500. Yes! No ovo nije tekst o njoj (šmrc). No, pojavila se tada i prva 3D igra (izometrijski pogled na svjet) stvaranja svjeta. Zvala se Populous, a programerska kuća odgovorna za lavinu koja je ta igra pokrenula bila je Bullfrog. Potpuno anonimni donijeli su u svijet igara nešto originalno i postali legenda. Taj su trend nastavili i danas uzimajući totalno isfurane ideje, pretvarajući ih u nešto o čemu nitko drugi nije mogao ni sanjati. Sjetite se Theme Parka, Syndicatea, Magic Carpeta... Sve su to imena koja bude uspomenu na sate i sate bjesomučnog igranja. No, dok nas drugi obasipaju gomilama nastavaka, dodatnih misija i loših kopija, u Bullfrogu se ne spava, sada je tu Gene Wars, Syndicate Wars, a ni Dungeon Keeper nije daleko. Dakako, sprema se i nešto više, igra na kojoj je rad započet prije više od 3 godine polagano se privodi kraju. Creations, podmorska avantura, se očekuje do kraja ove godine. Bullfrog uvijek gleda malo dalje, pa ćete njegova ostvarenja moći igrati i na 32-bitnim konzolama poput PSX-a i Sega Saturna dok je Amigino vrijeme već prošlo i nijedan od ovih naslova nije najavljen za Prijateljicu.











Screenshotovi iz Dungeon Keepera.

Sierra nam nakon svojeg marketinški jako razvikanog ali ne baš uspjelog proizvoda nudi njegov nastavak. Drugi dio Phantasmagorie je u potpunosti snimljen sa živim glumcima i stvarnim okolišem (osim završne scene) i nema nikakve veze sa prvom Phantasmagoriom. Dakle, bit će to pravi (ne)interaktivni filmić, iako Sierra tvrdi da je to igra a ne film.

Curtis Craig je vaše ime, a zaposleni ste u Wyntech korporaciji. Prije godinu dana izašli ste iz duševne bolnice i čini se da je sada sve u redu. Ali izgled, kao što svi znamo, često zna prevarati. Netko ili, još bolje, nešto ima druge planove za našeg junaka. Oko Curtisa se počinju događati čudne stvari. Štakori progovaraju, snimke krvare, a i njegovo računalo se počinje čudno ponašati (vjerojatno ima instalirane Windowse). Kako se ne bi vratio ponovno u umobolnicu, Curtis traži pomoć svoga prijatelja Trevora. Oni zajedno počinju proučavati prošlost Curtisove porodice ne bi li otkrili uzrok njegovih mora. Ali sve postaje još gore, misli su tamnije i on tone sve dublje i dublje. Udaljuje se od svoje djevojke Jocilyn i druži se s kolegicom s posla, Theresom, koja uživa u raznim sadomazo igricama. Sad ste sigurno pomislili, to je ono pravo, ali prevarili ste se jer tek sad se počinju događati ubojstva. I to vrlo krvava...

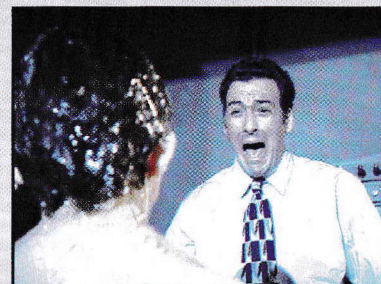
Najzanimljivije je to što će Phantasmagoria 2 imati dva CD-a manje nego jedinica, iako je sav video u igri FMV i ima ga puno više. Po Internetu kruže priče da je količina snimljenog filma na CD-ima ogromna. Navodno, kad bi izbacili sve igraće dijelove i ostavili samo video sekvence, mogli bi ih gledati duže nego trilogiju filmova o Indiani Jonesu. Sierra inače jamči najmanje 20 sati zabave (ili straha?) prije nego završite ovu horor avanturu. Što li će biti kada DVD postane standard?

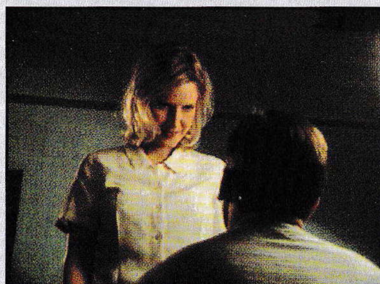
Krv, krv i samo krv recept je kojim će Sierra privući mnogo kupaca. Da li to nešto govori o kupcima?

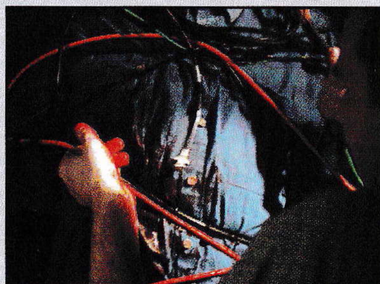




Da bi ste doznali što je to sluzavo na ovom jadniku, morat ćete još malo pričekati. Kad nabavite Phantasmagoriu 2, ostaje vam samo da zakuljučate vrata i zatvorite prozore.







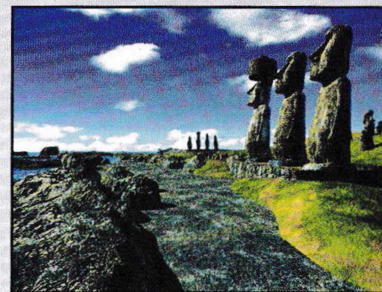


Phantasmagoria 2 je psihološka horor igra s obiljem seksa, nasilja ali, na žalost, bez rock and rolla. Hmmm, nešto mi govori da će tu sigurno biti posla za cenzore.

A Puzzle of Flesh
Phantasmagoria 2

Domagoj Korak

Sigurno ste bar jednom gledajući u zvijezde razmišljali o starim izumrlim civilizacijama. Što se dogodilo s Mayama, kako su Egipćani izgradili ogromne piramide, koja je tajna uspravnih kipova na Uskršnjim otocima..? Sve su to pitanja na koja vjerojatno niste našli odgovore, a ako vas zanima jedna od mogućih verzija tih događanja, odigrajte TimeLapse.





TimeLapse

Domagoj Korak

Izumrle civilizacije imale su mnogo sličnosti, od poznavanja astronomije i matematike, sličnih jezika do arhitekture. Te spoznaje navele su profesora Nicholsa s University of Chicago da pomisli kako mora postojati neka veza između Egipćana, Maya, Anasazija, stanovnika Uskršnjih otoka i nestale i nikad dokazane Atlantide. Kad bi samo mogao pronaći neki dokaz, i tako začepiti usta svojim akademskim kolegama koji su mu se smijali i ogovarali ga. Sudbina ga je ili nešto drugo, odvela prvo na Uskršnje otoke, i nije pogriješio. Ondje se sprijateljuje sa starim šamanom koji će ga na samrti uputiti u staru porodičnu grobnicu. Profesor odlazi u tu posmrtnu pećinu, a ondje ga čeka najveće otkriće svih vremena - vremenski prolaz. Našavši ono što je tražio cijeli život, profesor šalje pismo u kojem vas, svoga suradnika, poziva da brzo dođete na Uskršnje otoke. Ali pošto je znatiželja jača, ne čeka već ulazi u vremenska vrata i ubrzo shvaća da je pogriješio. Naime, vremenskim prolazom se može putovati u doba egipatske, maya i anasazi civilizacije, u doba kad te kulture nestaju. Malo-pomalo profesor uspijeva doći i do najtajanstvenije Atlantide i otkriva da su njezini stanovnici potomci bića koja su nekad davno stigla iz dubina svemira. Stigavši iz svemira, mnogo razvijenija rasa nastanjuje se na Atlantidi. Da bi mogli komunicirati s najrazvijenijim Zemljanima, oni rade vremenska vrata prema svakoj od odabranih civilizacija. Što se dalje događalo, morat ćete saznati sami. Tražeći profesora, doznat ćete i cijelu tajnu. U tom će vam pomoći samo profesorov dnevnik u kojeg je on pohranio sve podatke.

Nova zanimljiva avantura GTE Interactiva pojavit će se i za PC (samo pod Windows 3.1 i Windows 95) te za Macintosh (68040 pa nadalje) na 4 CD-a. Ova avantura s pogledom iz igračeve perspektive najviše se izdiže svojim izvanrednim vizualnim dojmom. Iako koristi već pomalo zastarjelu still-frame navigaciju kroz prostor (i vrijeme), ova avantura će svojom izvrsnom grafikom (640x480) natjerati mnoge da se potrude završiti je. Izrađena po uzoru na legendarni Myst, TimeLapse nudi i dosta poboljšanja. Osim zatvorenih prostora, moći ćemo se kretati odlično načinnjenim okolišem sa svim sjenama, svijetlima i refleksijama koje imamo i u prirodi. Sva je grafika rađena raytracingom na Silicon Graphics Indigo2 Extreme računalima na Alias/Wavefront Power Animator softveru, kombinaciji koje se ne bi posramio nijedan hollywoodski studio. Osim avanturističkog švrljanja, trebat će mozgati da biste riješili neke zagonetke. Trebat će povezati razne brojeve, simbole, zvukove i druge spoznaje da biste došli što bliže Atlantidi. Ako nakon višesatnog lutanja kroz prostor i vrijeme, uspijete otkriti cijelu tajnu Atlantide, svakako nam javite.



Ako još uvijek niste zaključili, Time Lapse je igra u potpunosti renderirana.



Ovako to izgleda u hramu Maya. Opasnost vreba na svakom koraku, zato pazite gdje stajete.





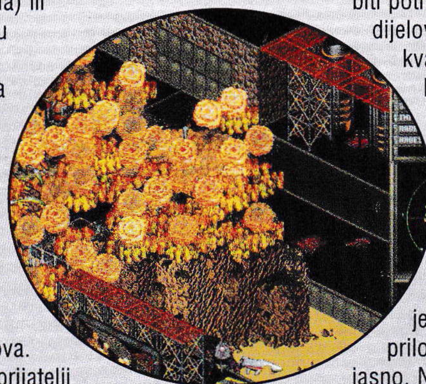
Bedlam

Hrvoje Kablar

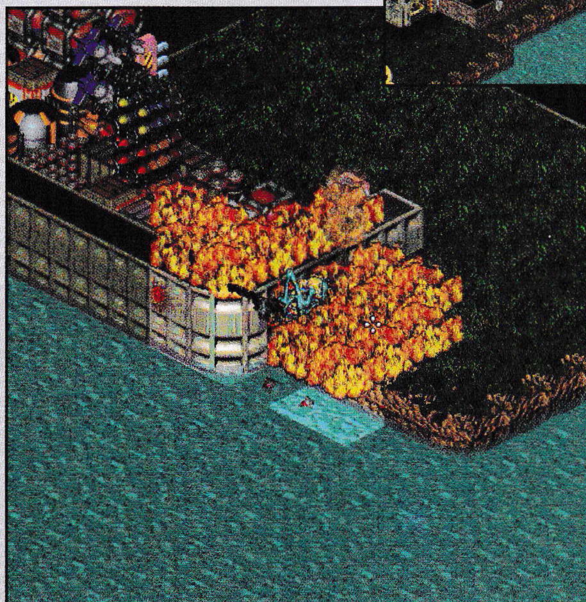
Nakon Syndicatea ništa više nije bilo kao prije. On je bio poput udarne igle koja je pokrenula novu vrstu igara, mješavinu strategija i arkada iz izometričnog kuta gledanja.

Te igre pojavljivale su se povremeno i u normalnim količinama, međutim, zadnjih mjeseci police su pretrpane ovakvim igrama, tako da igre kao što su npr. Gender Wars ili Total Mayhem možete naći na svakom uglu. Igra koja će se tek pojaviti, a trebala bi ponuditi nešto novo, zove se "Bedlam".

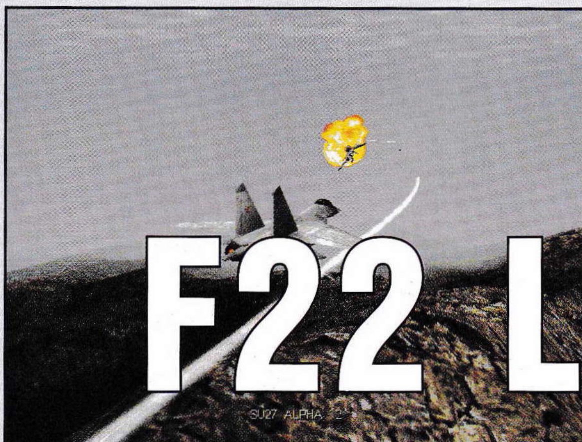
Mirage, meni potpuno nepoznata radionica igara, za svoju je novu igru bila nadahnuta sada već pravim klasikom, Cannon Fodderom. Programeri Miragea tvrde da je ta igra imala fenomenalnu ideju, ali vrlo lošu izvedbu i vrlo loš upravljački mehanizam. Ono što su oni željeli Bedlamom mješavina je upravo Cannon Foddera i Sydicatea, ali s malo većim naglaskom na arkadi. Kada kažem arkada, mislim na gomilu oružja, neprijatelja, građevina koje mogu biti uništene uz eksplozije kakve igrački svijet još nije doživio. Sve to potkrijepljeno je ne baš originalnom pričom koja se odvija na planetu Zemlja u dalekoj budućnosti. Nakon duge i krvave borbe, ljudska rasa je morala priznati poraz svojom rukom stvorenim robotima, BioMechovima koji su se pobunili protiv njih. Jedini izlaz ljudska rasa nalazi u Spacersima, posebnoj vrsti, s kojima se udružuje protiv podivljalih i zlih BioMechova. Igrač, naravno, igra ulogu Spacersa i vodi 1-3 robota (ovisno o misiji) i pokušava završiti 25 nivoa u pet različitih zona, uključujući i specijalna područja koja ih povezuju, te tako spasiti Zemlju po tko zna koji put. Kontrole kojima se igrač koristi su više nego jednostavne. Držeći lijevi gumb miša, pomičete trenutno aktivnog robota dok desnim koristite oružja. Na desnom su dijelu ekrana ikone vaših robota, oružja i ne baš jasan radar. Jednostavnim klikom birate aktivno oružje (svih sedam možete odjednom ispaljivati sa stvarno frenetičnim efektima) ili aktivnog robota. Oružja bi u konačnoj igri trebalo biti mnogo, a zasad su poznata samo grenades, flame bombs, mines, needler cannon, nukes, plasma cannon, reaper missile i shrike rocket. Neprijatelja tj. BioMechova bit će od vrlo inteligentnih i prikrivajućih Demona pa do samoubilačkih Bomb Frogova. Najslađi su mi organski neprijatelji koji se pogođeni rasprskavaju u gomili krvi, a sve je to popraćeno specifičnim zvučnim efektom. Što se tiče ostalih objekata i građevina, Mirage se hvali da će svi do jednog biti uništivi s različitim razinama šteta, od potpuno neoštećenih do potpuno uništenih zgrada. No, zanimljivo je da još uvijek nije odlučeno hoće li igrač imati na raspolaganju više raznovrsnih robota ili samo jednog. U Miragu su podijeljenih mišljenja, ali čini se da će igrač ipak na početku moći odabrati, a zatim do kraja igrati s istim Spacerom. Iako je naglasak stavljen na arkadni dio, strateški će elementi biti potrebni u određenim misijama ili dijelovima pojedinih misija. Velika kvaliteta Bedlama bit će i Multyplayer opcija koja će omogućavati deathmatch i cooperative igru. U oba ova načina može se spojiti do 12 igrača, koji se onda bore u specijalno napravljenim nivoima. Ono što namjerno nisam spominjao je grafika, jer dostatno je pogledati priložene slike i sve će vam biti jasno. Naravno, sve je to još ljepše u igri i u pokretu dok zvukovi paljbe i eksplozija odjekuju vašim zvučnicima. Igra bi trebala izaći krajem desetog mjeseca i to na PC i Playstation platformi. I samo se nadamo da neće biti uvijek mučnih odgađanja.







Sve me ovo jako podsjeća na Syndicate, no ova je igra dorađena do najsitnijih detalja, tako da će se svidjeti mnogo širem krugu igrača.



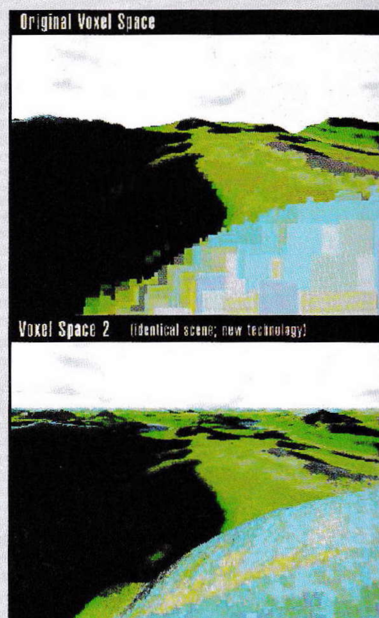
Dok ovo čitate, u prodaji bi već trebao biti Novalogicov novi simulator leta pod nazivom F22 Lightning 2.

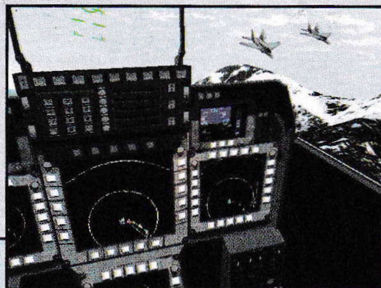
F22 Lightning 2

Domagoj Korak

Novalogic je najpoznatiji svojom simulacijom helikoptera Comanche. U Comancheu je prvi put korištena tehnika prikaza terena Voxel Space. Nekoliko godina kasnije, Novalogic je ovu tehniku usavršio i dao joj novo ime, Voxel Space 2 (?). Izbacili su na tržište nekoliko simulacija s novim Voxelom, a najzanimljivije izgleda simulacija borbenog zrakoplova F 22 Lightning 2. Vi upravljate zrakoplovom F22, i borite se protiv ruskih modernih "ptičica" SU-27 i MIG-27. Naravno, osim po neprijateljskim zračnim ciljevima, moći ćete svoj ubojiti teret sijati i po zemlji na razne tenkove, neprijateljske aerodrome, radare, zgrade i ostala vozila. U tom će vam najviše pomoći rakete zrak-zrak AIM-120 AMRAAM i AIM-9X Sidewinder, bombice JDAM, a moći ćete neprijatelje "škakljati" i svojim M61-20 mm. Što se autentičnosti tiče, kokpit je prenesen u cijelosti s originala, a letna svojstva simulirana u igri rađena su u suradnji s Lockheedom i Boeingom, pravim proizvođačima F22. Detaljnom simulacijom svih svojstava pravog F22 igra bi trebala biti lagana za igranje. Tereni su, baš kao i sami zrakoplovi, izvrsno načinjeni (vidi slike). Moći ćete igrati u 3 različite SVGA rezolucije i to na četiri različita terena (džungla, otoci, pustinja i priobalje). Tereni su ogromni (nekoliko tisuća kvadratnih kilometara) pa će biti dovoljno mjesta za lov. Osim klasičnog pogleda iz kokpita (moći ćete se čak i okretati za 360 stupnjeva u kokpitu), bit će moguć pogled na vaš zrakoplov iz svih mogućih kuteva izvana. Što je sa zvukom? Zvuk je 16-bitni stereo Dolby Sorround Sound ili drugim riječima, nabavite još dva zvučnika da biste osjetili što je pravi 3D zvuk. Novalogic je mislio na sve, pa tako ako odaberete pogled na svoju letjelicu sprijeda, sve zvuči OK, ali ako je zaželite pogledati straga, bolje malo stišajte zvučnike da ne čujete urlikanje mlaznog lovca. Za one koje imaju pristup nekoj lokalnoj mreži, podržano je igranje do 8 igrača. To je valjda dovoljno za zajedničko uživanje sa svojim (ne)prijateljima. A onima koji će igrati samo na jednom računalu, valja reći da svaki od četiriju terena ima 8 misija. Sve su one povezane u priču, a između njih ćete moći pogledati video snimke pravih F22 u akciji.

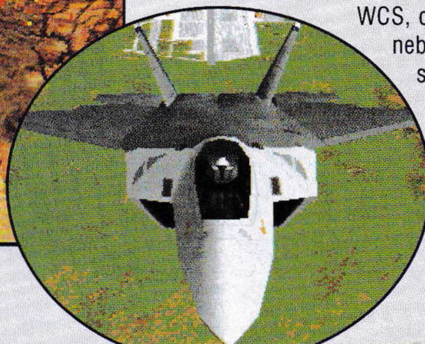
Svi se zaljubljenici avio-simulacija sigurno pitaju što će im trebati da F22 dignu sa zemlje. E, pa da budem iskren, nemojte ni pokušavati bez nekog Pentiuma sa 16 MB RAM-a i četverobrzinskog CD-a. Ako još imate četiri zvučnika i Thrustmaster FCS i WCS, onda je užitak letenja nebeskim prostranstvima vrhunski. U protivnom, i nadalje letite u nečem starijem (nekom dvokrilcu) ili se pak odlučite na pljačku banke.

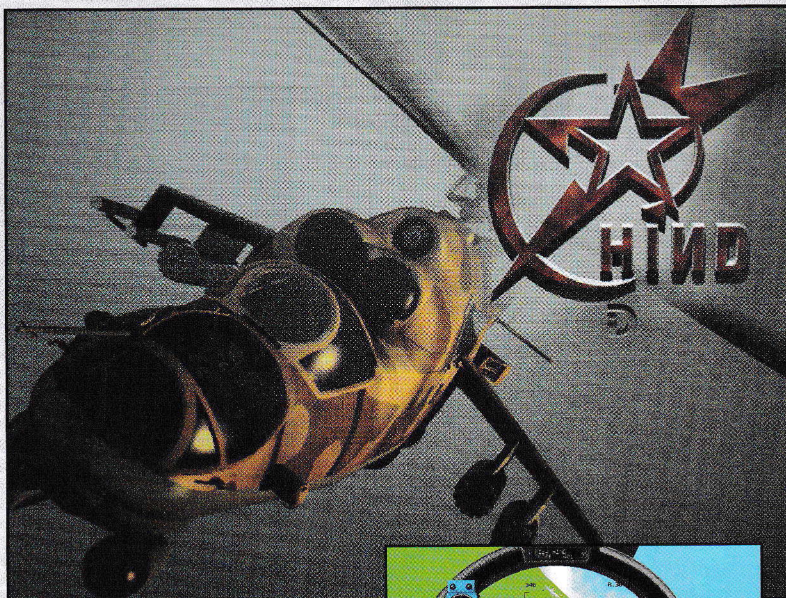




Pogledi na vaš zrakoplov tijekom borbe su izvrsni. Gledajući ih na monitoru, imat ćete osjećaj kao da gledate "Top Gun".



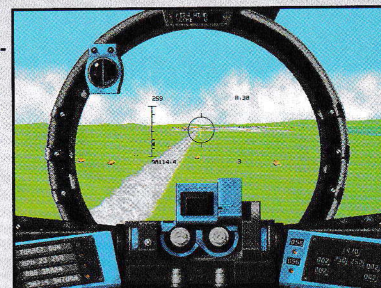








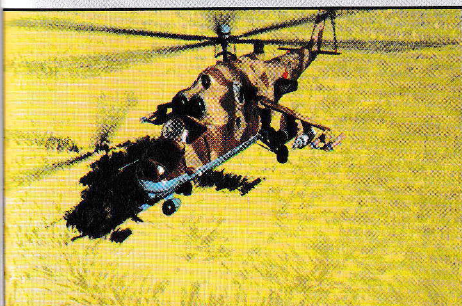
U Hindu se možete igrati pilota ili prednjeg topnika, a često i padobranca.



Grafika možda zaostaje za Originovim Apacheom, ali Hind je daleko ispred u pogledu realnosti.



Nakon više nego uspješnog Apache Longbowa, iz Digital Integrationa dolazi nam nešto još bolje - ruski odgovor na legendarnog Apachea, Mil-Mi 24 Hind, strah i trepet Afganistana i svakog bojišta na kome se pojavio. Ta strahovita topovnjača zagorčavala vam je život u bezbroj simulacija, a sada prvi put i sami možete isprobati kako ta mrcina dere!



Hind

Dario Rakovac

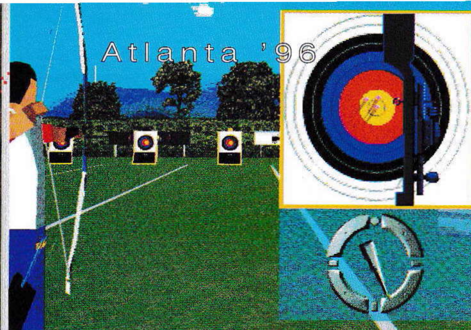
Dosad opaki protivnik postat će vaše omiljeno sredstvo za masovno uništavanje, uloga koja mu itekako dobro leži. No, koliko je Hind bolji od Apachea?

Što je novo?

Hind se u potpunosti oslanja na svog prethodnika, Apachea. Grafika je, kao i uvijek, nešto poboljšana, zvuk i dalje fenomenalan... Sve je ostalo na jednako zavidnom stupnju. Najjači adut i nadalje je realnost koja će u Hindu, kako se priča, biti gotovo savršena. Naime, za izradu misija i usavršavanje umjetne inteligencije korišteni su autentični podaci i taktički planovi bivše sovjetske armije. Dakle, neće biti američkih nagađanja o postupanju prosječnog ruskog vojnika, već će se oni ponašati kao pravi Rusi.

Osim toga, u Hindu se na neki način odstupa i od standardno američkog "one man band"stila ratovanja pa ćete, kao nekad u Gunshipu, moći zapovijedati svojom eskadrilom helikoptera. Koliko to taktičkih opcija ostavlja otvorenim, mislim da ne treba ni spominjati. Taj mod bit će vam vrlo koristan i u mrežnom igranju jer Hind potpuno podržava sve multiplayer opcije pa će tako moći igrati četvorica protiv četvorice u mreži, stvarati svoje eskadrile ili sva osmorica krenuti protiv golorukog kazahstanskog naroda.

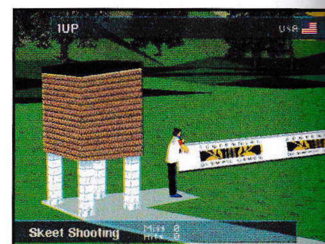
Hind je, naravno, potpuno kompatibilan s Apache Longbowom pa sad bolje nego ikad možete usporediti ova dva leteća čudovišta u izravnom dvoboju! Čini se da su amerikanci desetak godina nakon završetka "hladnog" rata ipak u stanju priznati da su i Rusi imali (a i imaju) nešto od "vrućeg" i ubojitog vojnog stroja. Nakon raznih uvjeravanja u raznim simulacijama da se ruska udarna snaga sastoji od "kalašnjikova" i SAM-ova iz 1965., u ovoj igri ipak imate osjećaj moći i vaš će se suigrač morati dosta namučiti da bi vas srušio svojim longbowom. Sve u svemu, ne očekujte nikakvu osobitu novinu u odnosu na dosadašnje simulacije helikoptera, ali ako Hind i predstavlja nešto već nebrojeno puta viđeno, onda je to nešto barem dotjerano do savršenstva.



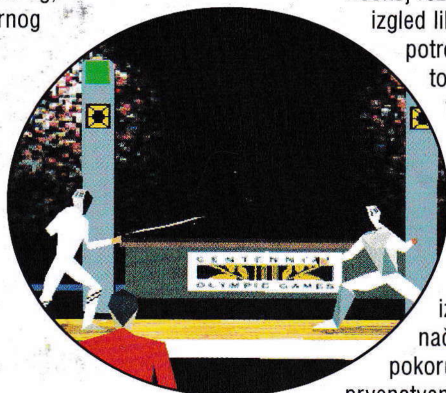
Olympics Games - Atlanta 1996

Dario Rakovac

Olimpijski plamen nije se još ni ugasio, sportaši tek što su stigli kućama, a već ih je čekala sintetička verzija ovogodišnjih Olimpijskih igara...



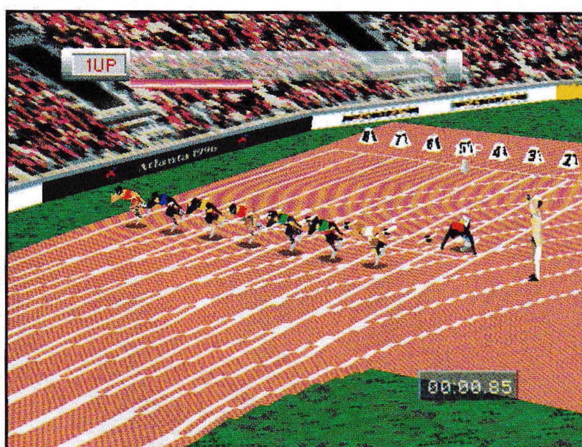
Eh, da... Olimpijske igre su za nama, a već imamo još jedan neuspio pokušaj da se one prenesu na kućno računalo. Priča o igrama ovog tipa stara je koliko i računalo. Sjećamo se još dobrog, starog Spectruma i legendarnog Daley Thompsonova Decathlona... Igre na kojoj smo trgali joystice, gubili živce i divno se zabavljali uz televizor. Danas je sve savršenije, tehika je napredovala, a mi i dalje buljimo, u monitor, gubeći živce nad nešto boljom verzijom onog desetoboja. Tehnika je napredovala, mi očito nismo...



Nije važno biti najbolji

Ma koliko ovo čudno zvučalo, ali uvijek sam volio ovakve igre. U njima sam uvijek mogao biti bolji od najboljih, obarati svjetske rekorde, osvajati medalje, a sve sjedeći kod kuće u udobnoj stolici. Zato me i ovo najnovije izdanje davno isfurane ideje uistinu oduševilo... I opet sam se, naivan kakav jesam, ponadao da je netko napravio koliko-toliko igrivu olimpijadicu, ali... ništa od toga. Atlanta '96 nije, osim nešto bolje grafike, donijela ništa nova. Istina, igra se na jakom Pentiumu da tjerati u visokoj rezoluciji, koja s obzirom na izgled likova i pozadina nije ni potrebna. Naime, grafika je vektorska pa sve izgleda previše trokutasto i prije svega nevjerojatno nerealno. U odnosu na ovu tobožnju trodimenzionalnost čak i prastari crtani čovječuljci sa svojim smiješnim mlataranjem rukama izgledaju bolje. Dalje, sam način upravljanja predstavlja pokoru svoje vrste. Atlanta je prvenstveno predviđena za gamepad, stvarcu koju većina vlasnika PC-a nema, pa želite li igrati standardnim joystickom, morat ćete se za neke stvari služiti i tipkovnicom. Vrlo zanimljivo, pogotovo u trenutku kad bacate koplje ili skačete u vis! Odlučite li se pak samo za tipkovnicu - sretno!

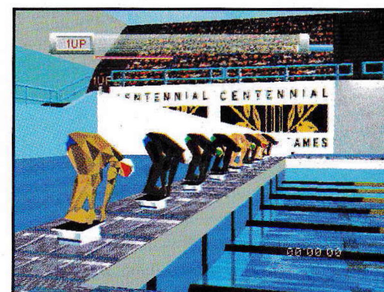
Ako ste ljubitelj manje popularnih sportova poput mačevanja, streličarstva, plivanja, bacanja kugle ili diska, ovo je igra u kojoj ih možete naći na jednom mjestu.



Let the games begin

Jedna od stvari kojoj nema prigovora su natjecateljske discipline. U Atlanti '96 ima ih ukupno 15 - od svih mogućih vrsti trčanja i skakanja do mačevanja i gađanja lukom i strijelom. Discipline su zgodno napravljene i igranje je pravi užitak ako pregrmite prvih par sati potrebnih da shvatite kako uopće baciti kuglu ili pretrčati 100 metara. Dobro, možda pretjerujem, ali puno se toga moglo načiniti jednostavnijim. Što je uostalom nedostajalo starom dobrom uzimanju zaleta, trčanju, i okidanju? Osim toga, hardverski su zahtjevi za ovako nešto doista preveliki. Grafika je najblaže rečeno prosječna, a animacije smiješne. Pokreti "sportaša" tako su mekani i prirodni da bi se igra mogla nazvati i lutkarskim kazalištem. Sve u svemu, nakon što sam vidio Atlantu '96, prva pomisao bila mi je, u kojem li je ono ormaru moj stari dobri Spectrum?





OLYMPICS GAMES

Igrano na: PC P5/166, 16MB

Druge platforme: N/A

Zvuk	55%
Grafika	60%
Igrivost	42%

Silicon Dreams

UKUPNO 37%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB



Zapisi starih mudraca dobili su novo poglavlje... Nakon tri godine rada, znoja i sintetične krvi, pred nama je nastavak legendarne Arene... Daggerfall!

The Elder Scrolls: Daggerfall

Dario Rakovac



Fantasy role playing... Netko će to nazvati tek jednim od bezopasnijih načina za bijeg od stvarnosti, netko jednim od apsolutno najboljih legalnih načina zabave, a većina će vas samo blijedo pogledati. Igra ili više od igre, FRP je svakako postao jednim od najpopularnijih žanrova kompjutorskih igara. Zar je to, uostalom, čudno? Većinom je naša svakodnevnica vrlo dosadna. Dan za danom idemo u školu, iz škole, na posao, s posla... Život se polako, ali smrtno sigurno, pretvara u rutinu. Nema avantura, nema vitezova u sjajnim oklopima i njihovih princeza, nema čarolije. No, zašto bi to moralo biti tako? Granica svega ionako je samo naša mašta, a ona granica nema. Tako se rodila ideja o igranju fantazijskih uloga, čudu među društvenim igrama koje koristeći set naizgled kompliciranih, ali u biti vrlo jednostavnih pravila pružaju nebrojene mogućnosti i vode vas, pa makar na kratko, u neki drugi svijet. Svijet mašte i čarolije, svijet u kome vitezovi i zmajevi nisu rijetkost... virtualni svijet u kome je sve moguće, a koji se tako dobro nadopunjuje s jednim od čuda moderne tehnologije - računalom. Spojite ta dva pojma i dobili ste ono o čemu su sanjali tvorci prvih FRP sustava. Računalo, čije su grafičke i zvučne sposobnosti u stalnom rastu, omogućuje vam da na najbolji mogući način uđete u taj zamišljeni svijet. Igre poprimaju razmjere pravih malih svjetova, a granica između stvarnog i zamišljenog sve je tanja. Jedna od prvih igara koja se pomakla na tu višu razinu bila je Arena. Zamišljena kao prva u seriji igara pod zajedničkim imenim The Elder Scrolls, Arena je, na svojih bijednih devet disketica, predstavljala pravi svijet u malom. Za razliku od većine igara, glavna radnja je isto tako mogla postati i sporednom jer opcija je bilo toliko da ste mogli igrati mjesecima, a da se osnovne priče niste ni dotaknuli. Prostor na kome se igra odvijala bio je toliko velik da ga je čitavog bilo gotovo i nemoguće istražiti. No, u Areni ste na neki način bili vođeni i od osnovnog se cilja nije previše odstupalo. U Daggerfallu prostor je još veći, a o tomu što vam je činiti postoje tek blijede naznake. Na početku igre naći ćete se u tamnici i tada će vam još nešto i biti jasno, ali jednom kad se iz tamnice izvučete, ugledat ćete svjetlo dana, ali puno pametniji nećete biti. Pred vama će biti četiri strane svijeta i na koju god krenete vjerojatnost da ste pogriješili potpuno je jednaka. Lutat ćete divljinom dok ne naletite na nekakav gradić u kojem ćete započeti svoju svetu misiju...



Luk i strijela iako izgledom efektni neće nanijeti previše štete neprijatelju. Pametnije je poslužiti se konkretnim oružjem (mace, longsword, etc.).



Način borbe u Daggerfallu ostao je isti kao i u originalu. Sve što trebate činiti da bi zamahnuli oružjem je: držite desnu tipku miša i mašite strelicom po ekranu. Pokušajte se što više izmicati jer inače nemate većih izgleda za pobjedu.

Svijet u kojem živite

Pored toga što je prostor na

DRUGO MIŠLJENJE

Nakon dugog i sušnog razdoblja za sve nas koji volim FRP igre, napokon je stigao Daggerfall, nastavak Arene.

Na samom početku nije se bilo lako naučiti dobro zamahnuti mačem i udariti protivnika, malkice sam se više navikao na igre tipa Beholder u kojima je samo klik mišem na oružje bio dovoljan. Prvi dungeon me i nije pretjerano imresionirao, makar moram priznati da su zvučni efekti biti jako dobri. Nakon podužeg hrvanja s komandama i učenja, ušao sam u štos. Zatukavši jednog lopova, našao mi se i vilenjački kratki mač pri ruci. Heh... u infou piše udarac od 0 - 12, nitko nije primjetio da je ovaj mač magičan, pa mi je bolje poslužio nego moja vjerna sjekirica (0 - 16). Nakon par sati igranja, našao sam izlaz. Napokon, osjetio sam svježi zimski povjetarac na svom licu. Sada su prostranstva preda mnom, a put je dug... Ovo su moji prvi utisci o Daggerfallu. Programeri zasigurno nisu protratili vrijeme stvarajući ovu igru oko 3 godine. Ako i niste baš neki zaljubljenik u FRPove, možda vam se ovaj svidi, pošto je rađen u Duke stilu, mogućnosti pogleda i pokreta su neograničene, jedino što nemate pri ruci Minigun.

Silvano Bucić

PS. Ako nisam spomenuo; obavezno nabaviti!

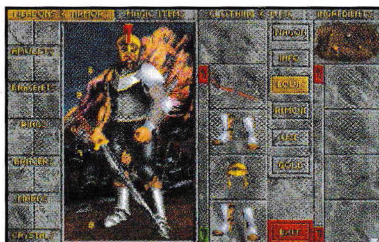


Ovo nije običan fireball; ovo je moj posebni custome made fireball stvoren izvrsnim spell makerom dostupnim ako se učlanite u čarobnjački ceh. Ovaj fireball radi 20x damage i još vas grije cijelu noć.





kome se Daggerfall odvija jedan od definitivno najvećih u povijesti kompjutorskih igara, zanimljiv je i stupanj njegove realnosti. Baš ništa nije prepušteno slučaju, u što ćete se najbolje uvjeriti kad posjetite neki od gradova jer pored prekrasnog izgleda gradovi su logički i realno strukturirani. Kuće nisu navrat-nanos nabacane bitmape već svaka predstavlja realni objekt koji ima svoj raspored prostorija u koji možete ući i u potpunosti ga razgledati. Osim toga, na ulicama je uvijek živo i dok lutate gradom imat ćete osjećaj kao da ste baš tamo, sve će vam izgledati prirodno. Osjećaj prostora je fenomenalan, sloboda kretanja potpuna. Sve zajedno uvjerit će vas da se nalazite u potpuno stvarnom svijetu koji se nalazi s onu stranu monitora. Za prikaz tog ultrarealnog okoliša ljudi iz Bethesde koristili su svoj oprobani X(n)gine poznat iz njihovog velikog hita, Terminator: Future Shock. Isti je ovdje doveden do savršenstva i, bez pretjerivanja, predstavlja jedan od najboljih grafičkih enginea danas. Jedina je zamjerka što, izgleda, X(n)gine ne dopušta rad u visokoj rezoluciji pa je i Dagerfall napravljen u bijednih 320*200 točkica po inču. Tu činjenicu ekipa koja je stvarala Daggerfall opravdava time što je rad na ovoj igri započeo prije čitave tri godine, kad baš i nije bilo strojeva koji bi tako nešto u visokoj rezoluciji mogli vrtjeti. Konverzija čitave grafike trajala bi preko pola godine, a pitanje je koliko bi to uopće brzo radilo. No, Dagerfall i u niskoj rezoluciji izgleda dobro. Istina, likovi su napravljeni prastarom kocka-kocka-kockica bitmap tehnologijom koja u trenucima bliske borbe može poslužiti za precizno, šahovsko lociranje mjesta udara mača, ali možda ipak ne treba pretjerivati. Ovako, Daggerfall uistinu radi na 486 računalu što baš i nije slučaj sa silnom visokorezolutnom konkurencijom.



Vaše drugo ja

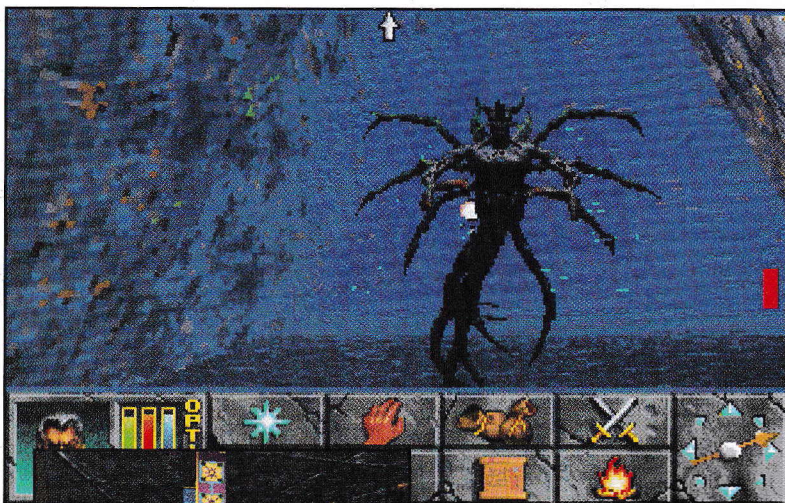
Način kreiranja lika uglavnom je ostao isti kao i u originalu. Na raspolaganju su vam dva - prvi je instant kreacija, a drugi, znatno zanimljiviji, koristi sustav postavljanja određenog broja pitanja, a prema vašim odgovorima određuje se da li vam više odgovara uloga pasivnog čarobnjaka ili sitnog lopova. Novina je što sad na isti način možete stvoriti kratku pričicu o svom liku o kojoj, pak, ovisi stav okoline prema vama. To u igri dolazi do izražaja tek kasnije kad će vam za određene pothvate biti potrebna pomoć bilo plemstva bilo trulih kapitalista. Taj se status, poput svih ostalih karakteristika, mijenja ovisno o vašim postupcima tijekom cijele igre. Velik broj primarnih i sekundarnih vještina izvedenih iz osnovnih atributa







Izbor rasa i profesija je u Daggerfallu vrlo velik, štoviše želite li možete igrati čak i kao vampir ili veprodlak (!?) koji naravno, ima veliki bonus na snagu.



Što se grafike tiče, The Elder Scrolls: Daggerfall jednostavno sjaji prekrasnim 3d okružjima koji obećaju mnogo zabave i klaustrofobičnih tamnica u koje u pravom životu ne bi ste ušli ni za pozamašnu svotu u konveribilnoj valuti.

ALTERNATIVNO

Ultima Underworld 1, 2 * ***Legenda koja svakog pravog dungeon crawlera grije oko srca (poput zagorskog kiseliša).***

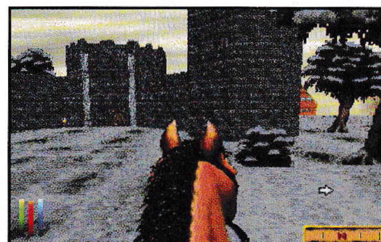
Lands of Lore * ***Možda ne baš najnovija igra (ima li neka nova?) ali o njenom se nastavku u zadnje vrijeme jako puno priča.***

Menzzoberranzan * ***Klasični Roleplay po AD&D pravilima postavljen u čudesan svijet Forgotten Realmsa.***

otvara velik broj mogućnosti za napredak vašeg lika. Poput "pravog" roleplaya, i u Daggerfallu bit svega je konstantno razvijanje vašeg drugog ja. Tako ćete ako često trčite jačati svoju izdržljivost i poboljšavati svoje trkačke sposobnosti, tučete li se stalno mačem bit ćete slabiji s ostalim oružjima i.t.d. Primijetite li da ste na nekom polju slabiji, u gradovima se možete usavršavati, a možda je najbolje od svega što ako igrate s nekom od varijanti čarobnjaka, u cehovima možete kreirati vlastite čarolije. Tako ovisno o uloženim sredstvima možete napraviti upravo onakav spell kakav zamislite. Tu se prekrasno da kombinirati i pravo je osvježenje u odnosu na standardne fireballove i slične stvari. Svoj ćete lik jačati i prihvaćajući velik broj dostupnih questova. U svakom cehu, ovisno o vašoj profesiji, možete dobiti x misija koje Daggerfall čine potpuno novom igrom svaki put kad krenete ispočetka.

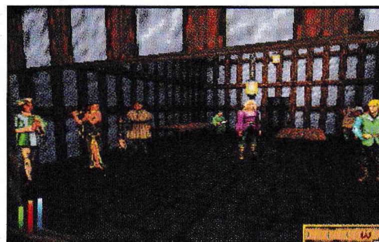
Adventure begins

No, pitanje je kako se u svemu tomu snaći i igru uopće započeti? Odgovor na to pitanje nije lagan. Najbolji vam je savjet da, pronađete li neki grad, ostanete u njemu dovoljno dugo dok ne steknete kakvu-takvu reputaciju i nabrijete lik toliko da vam šumski razbojnici i osrednja čudovišta neće ni predstavljati osobit problem. Ako volite igrati magove i slične klase, sjetit ćete se ovih redaka. Kako i sam uvijek vodim čarobnjake, kreirao sam prvo opakog Battlemagea. Taj se momak i nije pokazao preopakim jer, što god ja napravio, iz prve tamnice nije uspio izaći. Probao sam svašta, ali ne ide. Pomislio sam, igra je preteška. No, stvorivši potom simpatičnog barbara kome stražari nisu predstavljali prevelike probleme, shvatio sam da to možda i nije tako. Naime, velikim smo brojem nerealnih igara zaboravili što je to pravi frp. Daggerfall to definitivno je. Uostalom, zar će magovi jurišati naprijed i mahati mačem? Ne baš, oni će koristiti onaj dio sive mase koji su ratnici zaboravili kod kuće. Mag će uvijek tražiti alternativni put i bježati od izravne borbe, zbog toga će vam igru s magom biti relativno teško započeti jer da biste izašli iz prve tamnice, ruke ćete morati dobro zakrvaviti. No, jednom kad vam to pođe za rukom, sve će biti lako. Zamislite da se nalazite tko zna gdje i nemate blage veze kamo trebate ići, imate svoj mač, ljuti ste. Sve što vam za dobru avanturu treba, tu je. Udarite na jug i, budete li dovoljno uporni, stići ćete do grada. Kao što sam vam na početku savjetovao, ostanite tu neko vrijeme. Postanite pripadnikom svih cehova i hramova, uzimajte smislene questove, nikad nemojte krenuti u nešto što nećete moći završiti. Ne obazirite se na prijetnje kad odbijete misiju. Znatno veće posljedice imat ćete ako je ne završite uspješno. Zato, razmislite prije nego kažete da. Dobar glas daleko se čuje i sve što napravite ili kažete postat će dio vašeg lika. Kad postanete dovoljno poznati i jaki, igra će vam sama dati do znanja koji put odabrati. Pratite svoj dnevnik u kojem već na početku postoje naznake onog što će vas, prema procjenama veseljaka koji su stvorili ovu igru, držati okupiranim nekih 200 i više sati! Eh, ako ne možete naći par fanatika koji će toliko vremena provesti s vama u mračnom kutku nekakve birtije bacajući raznolike kockice i kopajući po gomili priručnika, Daggerfall je definitivno najbolji izbor.



Osim što u Daggerfallu većinu slobodnog vremena provodite gacajući u kaljuži na razini vaše brade zna se dogoditi i da koji puta zalutate u urbanu sredinu.







Crusader: No Regret

Dario Rakovac

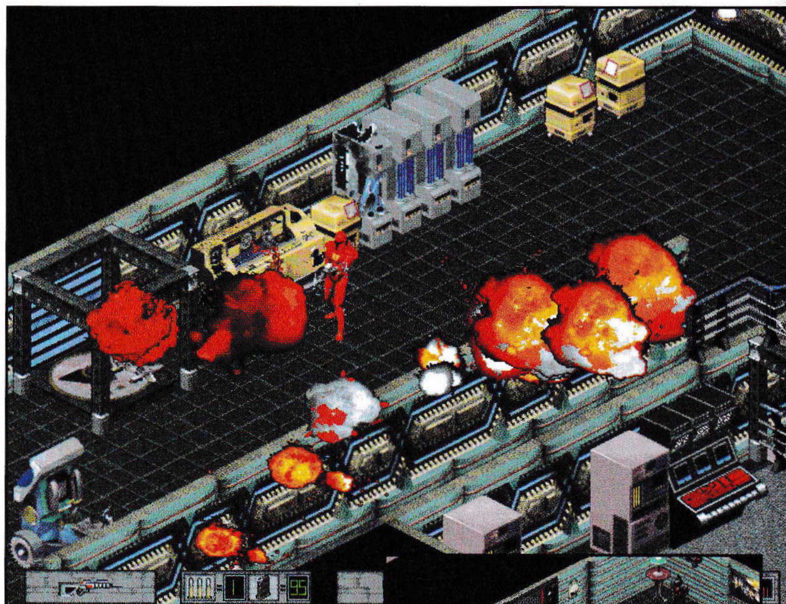
Budućnost je još uvijek mračna... Svjetski ekonomski konzorcij još uvijek vlada... Srećom, tu ste još uvijek vi da svemu tomu stanete na kraj...

Iako ste se u prvom Crusaderu svojski namučili da svijet riješite napasti znane pod imenom Svjetski ekonomski konzorcij (WEC), stvari se ni ovdje nisu bitno promijenile. Protiv vas je ponovno sva oružana sila WEC-a, a vi ste ponovno sami.

Tihi se vraća

Svi se sjećamo starog Crusadera... Igra se pojavila prošle godine, upravo u ovo doba i tada je bila nešto nevjerojatno. Imala je dotad neviđenu grafiku, fenomenalne efekte, digitalizirane scene, izvrsnu atmosferu i nije nikakvo čudo što su je mnogi proglasili pucaljkom godine, revolucionarnim ostvarenjem... Crusader je to zaslužio! Istina, bilo je tu i bugova i nedostataka, ali za većinu tadašnjih strojeva Crusader je bio pravi izazov. Mene, koji sam očekivao svojevrsnu Ultimu u 21. stoljeću, najviše je

Igra možda i jest dosadna ali razaranje svega oko vas vrlo je zanimljivo. Uzmite svoje najmoćnije oružje i... No Pity... No Mercy... No Regret!



Stupanj detaljnosti grafike u ovoj igri je jednostavno nevjerovatan!



razočarala slaba radnja. Sve što ste trebali učiniti bilo je da poubijate sve pred sobom i izađete van u jednom komadu. Nikakvih zagonetaka, razgovora s likovima... Sve je to bilo prilično monotono. Nedostajao je onaj touch koji ljudi iz Origina tako dobro daju svojim igrama, nedostajala je dubina. No, shvativši ubrzo da to nikome ionako nije bio cilj, prihvatio sam Crusadera takvim kakav je i lagao bih kad bih rekao da mi nije pružio sate dobre zabave. Ipak, Crusader nije postao igra kojoj se čovjek vraća, Crusadera sam odigrao i zaboravio. No, vidjevši nedavno najavu nastavaka, ponadao sam se kako će u njem biti ispravljeni svi propusti i nestrpljivo sam čekao dan Tihijevog povratka. Rado bih rekao da se čekanje isplatilo...

Crusader 2?

Odgovor na ovo pitanje prilično je težak. Pogledamo li realno, nema bitnijih promijena. Iako prekrasna, grafika je gotovo ista, animacije su iste, protivnici su uglavnom isti, priča nije bitnije promijenjena... pa sve to zajeno više liči na nekakav disk s dodatnim misijama negoli na stvarni nastavak prvog Crusadera. Jedina su prava novost tri nove puščice i nekoliko novih neprijatelja. Sve ostalo, od switcha na vratima do pločica na podu, ostalo je gotovo nepromijenjeno... Broj misija je sada samo deset, a Tihi na raspolaganju ima par pokreta više, čak 21. No sve je to nedovoljno da bi se No Regret mogao proglasiti novom igrom. Postoji, doduše, još jedna zgodna stvar - dečki su promijenili i cheat codove, pa, upišete li ponovno onu dobru staru šifricu JASSICA 16, naći ćete se na nekakvom platou okruženi momcima s velikim exoskeletonima,

naoružani bazukama i plasma gunovima. Nije nešto, ali fora je super. Budući je dečke moguće potući (provjereno), eto bar nekakvog izazova.

Nekoliko savjeta

Prvi vam je savjet da dobro razmislite prije nego kupite ovu igru. Ako ste je već nabavili, onda pripazite na nekoliko sitnica koje će vam pomoći... Prije svega, po ulasku u prostoriju pokušajte pogoditi prvo civile! Iako zvuči vrlo okrutno, vrlo je korisno jer upravo će oni pokrenuti alarm i tako dovući nove vojnike, robote i ostale veseljake koji će, ubivši vas, postati još veseliji. Osim toga, prelijepi okoliš dade se izvrsno upotrijebiti. Pucanje po svemu naokolo ne samo da je neopisiv užitak nego može otkriti velik broj korisnih predmeta, a eksplozije će zahvatiti i neprijatelje koji se skrivaju iza bačava i kontejnera. Osim toga, nikad nemojte bezglavo ulijetati u prostoriju jer velika je vjerojatnost da ćete bez glave i ostati. Pazite na kamere, senzore na zidovima... Ukratko, taktika je ista kao i u prvom dijelu, držite se svega što ste već naučili. Budite brzi i bez sažalje-nja, milosti i kajanja (čak je i geslo ostalo isto), pa ćete uz malo sreće i mnogo volje i truda možda čak i završiti ovu igru...

Crusader i vaš PC

Na kraju nam ostaje i neizbježna hardverska priča. Heh, i na ovom polju Crusader se drži tradicije. To, nažalost, znači da vam za ugodno igranje opet treba barem neka dobro nasvirana 486-ica ili, naravno, Pentium. Iako ponavljam, opet mi nije jasno zašto je Crusader tako zahtjevan jer, iako u visokoj rezoluciji, sve su pozadine statične i jedino se kreću likovi i eksplozije. Čak je i para ili vatra koja suklja iz cijevi statična. Ako su ljudi koji su stvarali ovu igru već odustali od velikih promjena u igri, mogli su barem ispraviti te sitne greškice i detalje o kojima se u reklamama toliko piše... Mislim da je Origin ovom igrom napravio korak nazad jer ono što su nam dali nije ništa drugo do podli pokušaj izvlačenja novca naivnima koji padaju na lijepe sličice. Vrijeme i novac potrošeni na igru No Regret bili bi znatno bolje uloženi da su pravodobno preusmjereni na dugo najavljivanu i očekivanu Ultimu 9... Ovako, igru će igrati uglavnom oni kojima je promakla jedinica, dok za svim ostale vrijedi preporuka da novac čuvaju za bolje igre, kojih će ove jeseni biti zaista dovoljno.

CRUSADER: NO REGRET

Igrano na: PC P5/166, 16MB

Druge platforme: PSX, Saturn

Zvuk	82%
Grafika	91%
Igrivost	81%

EA / Origin

UKUPNO 72%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB



Cyberstorm

Ivan Rubelj

Mechwarrior je bila igra u kojoj ste upravljali ogromnim robotima, imali mnoga oružja i uništavali sve postojeće. Rađena je kao simulacija, odnosno svijet je promatran iz kokpita. Igra se mnogima svidjela, ali neki od nas jednostavno ne vole simulacije. Sierra je iznašla rješenje: za sve one koji bi željeli s užitkom razoriti nezgrapne čelične divove bez pogleda iz kokpita i za sve ljubitelje strategija načinila je igru zanimljivog imena, Cyberstorm.

Cyberstorm je strategija u kojoj upravljate robotima na karti podijeljenoj na heksove (šesterokutna polja). Svaka radnja ovisit će o vašem strateškom i taktičkom znanju, a ne o vašim refleksima. Da je to čista strategija govori i podatak da se borba odvija na poteze, a ne istodobno kao u Command & Conqueru ili Warcraftu. U tim je igrama važna bila taktika i strategija, ali i snalažljivost i pravovremeno reagiranje. Ovdje takvih problema nema pa ćete moći dosta detaljno isplanirati svoj potez i pričekati neprijateljev odgovor.

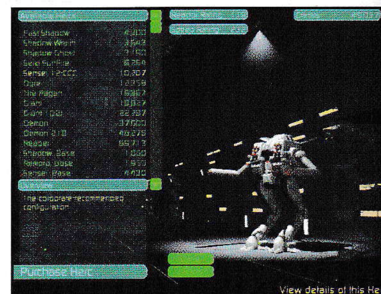


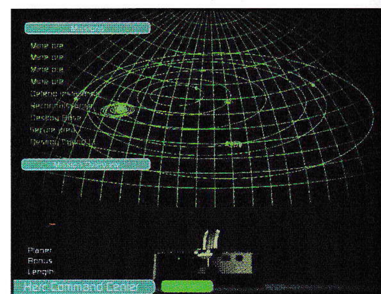
Roboti protiv ljudi, već viđeno...

Radnja nije baš originalna: sve se odvija u bliskoj budućnosti, u doba kad su ljudi već počeli ploviti svemirskim prostranstvima i uživati u blagodatima planeta punih minerala. Odjednom su se pojavili ludi Cyborzi čija je glavna zadaća bila zagorčati život ljudima. Tako je otpočeo okrutan rat za planete, točnije, njihove resurse. Nijedna strana nije imala vojsku nego su se borile skupine ogromnih dobro oboružanih Hercova (ekvivalent mechwrrioru). Vi dobivate zapovjedništvo nad dva srednje opremljena herca. Kad dobijete pristup stožeru, prije bitke morat ćete obaviti nekoliko stvari. Prvo ćete odabrati misiju. Cilj je svake misije isti, različit je samo planet i vrsta terena na kojem se vodi bitka. Nekoliko je vrsta misija:

MINE ORE - morate prikupiti najmanje 500 jedinica rudače; ovo je najlakša vrsta jer ne morate ubiti nijednog protivničkog Cyborga, iako je to poželjno ako želite dobiti kredit. **QUICK ASSAULT** - u samo neprijateljsko središte izbačeni su vaši Hercovi da bi uništili Cyborge. Dobro je imati pet-šest hercova i dobru vatrenu moć jer ste brojčano uvijek slabiji. Iako misija nije baš lagana dosta brzo ćete je završiti. **DEFEND INSTALLATION** - zadatak vam je vašu bazu obraniti od Cyborga određen broj krugova. Nisu vam potrebni brzi Hercovi jer se nećete kretati, već vatrena moć da biste uspješno obranili bazu. **RECOINASSANCE** - u ovoj misiji glavni je cilj otkriti bazu, a ne uništiti je. Iako ni to nije loše. **DESTROY BASE** - cilj je uništiti neprijateljsku bazu.

Tereni na kojima se odvija borba zaista su različiti. Od stjenjačkih planeta bez atmosfere preko vječito zamrznutih planeta do onih rijetkih na kojima buja život. No svaka planeta ima specifične zamke i skloništa (obelisci, ogromno drveće i dr.).





Dosta muke će vam zadavati Cyborzi ali i topovi koji se nalaze posvuda u bazi. Kad budete spremni,

tj. kad budete imali dovoljno jake Hercove i opremu, možete pokušati uništiti glavnu bazu sustava i tako prijeći u drugi sustav, pa opet iznova (nije baš originalno, zar ne?).

Iako su ciljevi u svim misijama isti, pažljivo pročitajte karakteristike planeta na kojem se vodi bitka. Različita gravitacija može pospješiti ili umanjiti uspjeh, neki planeti uopće nemaju uvjeta za život, a neki imaju specijalne efekte, npr. elektromagnetske oluje koje pospješuju obnavljanje štitova. Kad završite misiju, dobit ćete izvještaj o zarađenim kreditima, unapređenjima ili o pristupu novoj tehnologiji. Također ćete prije bitke moći kupiti nove Hercove ili ih nadograđivati raznim poboljšanjima. Vrlo je važna prostorija za kupnju, priključivanje i treniranje Bioderma. Svaki Bioderm ima svoje karakteristike: različito rukuje oružjem, ali je različito i njegovo zdravlje, stabilnost i količina otrova koju može podnijeti. Svaki Bioderm ima određen vijek trajanja (izraženo u godinama) i čin koji ovisi o njegovu borbenom iskustvu (A1 do D5). Što više borbi, veći čin ali i bolje karakteristike. Karakteristike se djelomično mogu poboljšati i u "virtualnoj sobi", tj. treningom.



Nosač Hercova morate po svaku cijenu čuvati. Lako ga je oštetiti, a ako ga izgubite nećete moći obnavljati municiju niti prevoz Hercove natrag u bazu po završetku misije (ovo zadnje je vrlo pogubno).

I konačno borba

Kartu terena podijenjenu na heksove gledate iz ptičje perspektive, a možete je povećavati ili smanjivati. Svaki vaš herc ima određenu količinu energije potrebnu za kretanje i za paljbu kod oružja koja energiju zahtijevaju (obično najviše energije zahtijevaju laseri i plazma oružja). Kretanje ovisi i o gravitaciji i pogonu vašeg herca. Možete ga poboljšati kupovinom raznih dijelova, ali tek poslije, kad dobijete nove tehnologije. Ako želite poboljšati neke Biodermove karakteristike, možete u njih ubrizgati droge, ali do određene granice, zavisno koliko pojedini Bioderm može podnijeti toksina u sebi. Učinkovitost herca pri gađanju neprijatelja ovisit će o vrsti oružja i Biodermovoj vještini upravljanja. Nadalje, važna je i udaljenost od mete i visina s koje pucate, važno je znati je li Cyborg zaklonjen iza kakvog drva ili je možda u kakvoj kotlini. Količina zadane štete također se smanjuje proporcionalno udaljenosti. Sve je ovo dobro znati jer uzimanjem strateški boljeg mjesta i vaše su šanse za pogodak veće. Karakteristike oružja su različite. Jedna će skidati štitove, a oklopu neće biti ništa, druga će biti neefikasna protiv štitova ali će zato parati oklop kao da je od maslaca dok će treća vrsta probijati štitove ne nanoseći im štetu ali će oštetiti oklop. Najbolje je imati dva oružja za skidanje štitova, dva za kidanje oklopa i rakete za udaljen napad. Raspodjelu energije na stranama Hercovih štitova možete sami obavljati - najbolje je staviti više energije s neprijateljske strane. No, i računalo je zavidne inteligencije. Tako ako ste stavili najviše energije na stranu okrenutu prema Cyborgu, a dovoljno ste blizu, on će vam lijepo doći s leđa i dobrano vas isprašiti. Kako napredujete u misijama, tako će se povećavati i broj neprijatelja i njihova veličina, ali to je sve jer misije su, kao što sam napomenuo, istoga cilja.

Soba za treniranje, kupovinu i nabavku Bioderma je nesumnjivo jedna od najvažnijih jer učinkovitost Herca najviše ovisi o vještinama koje posjeduje pojedini Bioderm.

ALTERNATIVNO

***History Line* * Doduše vrijeme događanja nije isto, ali smisao igre je vrlo sličan. Ovdje zapovijedate jedinicama u prvom svjetskom ratu.**

***Panzer General* * U ovoj igri vodite njemačke trupe u drugom svjetskom ratu. Ovo je jedna od najboljih strategija i obavezno je isprobajte, ukoliko do sada niste imali prilike.**

***Steel Phanters* * Vodite jednu od supersila u 2 sv. ratu. Brdo jedinica vam je na raspolaganju, a glavninu čine tenkovi. Zanimljivo je što se igra odvija na taktičkoj razini, a ne strateškoj pa je po tome najsličnija Cyberstormu.**

Nabaviti ili ne?

Grafički je igra dosta dobro urađena, animacije su lijepe i glatke, zvuk nije loš, no misije su ono najlošije. Brzo postaju monotone, a nema nekih specijalnih koje bi ovu igru učinile življom. Uzalud sam čekao neku novu misiju, ali nisam je dočekao. Dobro je što igra barem podržava igru u više igrača. Da toga nema, ocjena bi bila i manja. Iskreno, moja vam je preporuka da na ovu igru ne trošite novac, osim ako niste jedan od zaluđenih stratega pa se morate iskušate baš u svakoj igri te vrste.

CYBERSTORM

Igrano na: PC P5/120, 16MB

Druge platforme: N/A

Zvuk	71%
Grafika	78%
Igrivost	59%

Sierra

UKUPNO 59%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB



Baku Baku Animal

Patrik Pencinger

U posljednje je vrijeme SEGA sve prisutnija na tržištu PC igara. Nažalost (ili nasreću) sve su to konverzije sa Seginih automata i igara sa konzola.



Simpatično, zar ne... kad protivnik gubi...

Sigurno se sjećate igrica tipa Ecco the Dolphin, Virtua Fighter etc. Svima im je zajedničko da kao minimum traže PENTIUM procesor, bez kojeg ih se većina odbija i pokrenuti. Ali ni na PENTIMU te igrice ne ispunjavaju sve mogućnosti, pogotovo brzine koje P5 pruža. Te su SEGINE konverzije dosad većinom bile arkade, a sad imamo nešto potpuno drugačije...

Jedno od najnovijih SEGINIH izdanja za PC je simpatična logička tetrisolika igrica. Čim je pokrenete, imat ćete na ekranu (tj. prozorčiću) dvije "rupe", koje u tetrisu punite likovima najrazličitijih oblika, a ovdje je to malo drugačije. Kockice vam padaju dvije po dvije. Ima ih devet vrsta; četiri su životinje (panda, pas, zec i majmun), četiri su njihova hrana (mrkva, kora s drveta, kosti i banane) dok je deveta vrsta specijalna kockica koja poništava okolne kockice čim ih dotakne (tzv BB coins).

Pretpostavljam da već shvaćate cilj ove igre, naime, da bi se poništile određene kockice, potrebno je spojiti kockicu životinje i njene hrane. Korisno je slagati kockice iste hrane jednu do druge jer će životinja pojesti svu hranu koja je oko nje.

Najzanimljivije je što se umjesto borbe za vrijeme, brzinu padanja kockica ili broj poništenih redova uvijek borite protiv kompjutorskog ili ljudskog protivnika. Imate 10-ak protivnika.

Postoje tri načina igranja. Prvi je tzv. ARCADE MOD u kojem igrate protiv kompjutorskih protivnika. Igra je gotova kad izgubite (logično), a broj nastavaka je neograničen. Drugi je RANKING mod, mod samo za jednog igrača.



Igrate protiv kompjutorskog protivnika, a kad ste završili, dobijate određen rank (što ovisi o broju uspjelih napada na protivnika, broju lančanih reakcija poništavanja, proteklog vremena...). I na kraju tu je i mod za dva igrača. Ovdje se nema što pametovati... Možda samo valja dodati da se može podesiti početna brzina svakom igraču posebno. Igranje u prozorčiću je zamorno, posebno na manjem monitoru, pa su programeri izveli i mogućnost igranja preko cijelog ekrana (F4). No, taj plusić nije dovoljan znamo li da Windowsi moraju biti u 8-bitnoj grafici (256 boja). Ah, Windowsi polako ali sigurno postaju gospodarima igara...

Što još reći o ovoj simpatičnoj igrici doli da je to lijepo riješena logička igrica pa ako se ne svidi vama, možda se svidi vašem mlađem bratu ili sestri..



Simpatična grafika zvučni efekti i dobra igrivost su jači aduta ove igre.

BAKU BAKU ANIMAL	
Igrano na: PC 486/100, 16MB	
Druge platforme: Saturn	
Zvuk	67%
Grafika	79%
Igrivost	84%
Sega	
UKUPNO	74%
Min. konfiguracija: PC P5/75, 8MB	

DRUGO MIŠLJENJE

Hmmm... Što reći, a da nije već rečeno? Zasigurno je da je ovo napokon jedan pogodak u nizu promašaja koje je Sega izdala za PC. Baku Baku Animal nije samo običan tetris klon, već je to igra u koju je unešeno nešto više, mogli bismo reći, to je igra s dušom. Likovi su jako lijepo i simpatično napravljeni, a igranje je jednostavno. Mogućnost igranja s prijateljem zasigurno će ovu igru duže vrijeme zadržati na svim top ljestvicama. Jedinstvena i vrlo zarazna igra, obavezno je isprobajte (minimalna konfiguracija P5/75... opet jedan Segin promašaj!?).

Silvano Bucić

Protivnici


POLLY, prva igračica. Ambiciozna curica čiji je cilj postati voditeljica kraljevskog zoološkog vrta (a što fali balerini...?). Slatka je, ali oštra i spremna pobijediti.


...N, drugi ljudski igrač. Glavni je Pollyn protivnik. ...ije tako agresivan kao ona, ...to nadoknađuje lukavošću i ...inom.


...KRALJ, bezveznjak koji nema nikakvu osim formalne vlasti. Naime, ...boji se kraljice...


...NISTAR, opasan protivnik. Ne toliko brz, ali vrlo lukav. ...jeran je svome kralju.

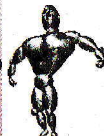

KRALJICA, prava vladarica kraljevstva. Jako voli svoju kćer. Brza je, lukava i ...to manje agresivna.

...RINCEZICA, pokvareno ...rište. Cijelo ovo natjecanje ...telji su priredili samo da bi ... skinula s vrata. Podmuklo ... vrlo je agresivna.


GYROUPPI; Koji je ovo vrag? To samo princeza zna. Za njeg je samo jedno sigurno - loš je igrač.

NURSE GRAPE, jedna od slabijih protivnika...ali zna pogoditi miesto gdje jako boli...


...LVER ANGELA, neka vrst ...otmanekenke...brza i ...esivna...relativno ... kombinira.


..., terminator...gotovo nepobjediv.

VOJNIK, jedan od slabijih ... no da bi ga se prošlo ipak je potrebno stanovito iskustvo igranja.

Eradicator

Miloš Vlaisavljević

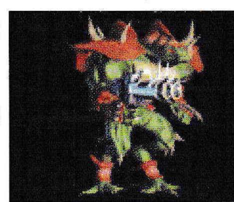


Eradicator (možda Terminator)... tri lika, tri smrti, tri različite sudbine, Već viđeno? Ovaj novi Doom klon ne donosi ništa novo, a sve smo to već vidjeli nebrojeno put. Arrrgh.. brza smrt!

Drevna vanzemaljska moć ukorijenjena u srcu planeta Ioxia je oživjela blokirajući sve rudnike Ioxijanska tri mjeseca - jedini znani izvor dragocjenog elementa mazriuma. On je baza svih tehnoloških izvora, a također ima životnu važnost. Prijeko je potreban za preživljavanje naseljenika ove galaksije. Velika je energija primijećena kod jednog rudnika i grupa Cyropsa je poslana da istraži tu pojavu. Satelit je primio signal da netko želi preuzeti kontrolu nad Mazriumom, Cyrupsi su uništeni pa je vrijeme da vi pokažete što (ne)znate.



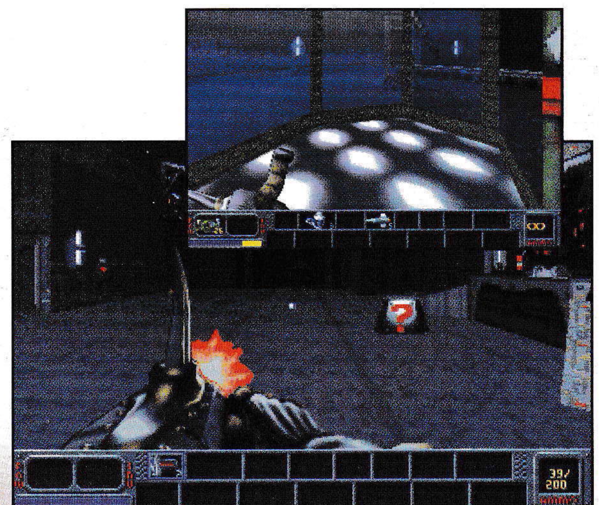




Nakon podužeg uvoda, uvidjet ćete da ova igra nije ni bliza Doomu i ostalim top igrama, ali je jedna od igrivijih. Izbor dvadesetak oružja privući će zacijelo vašu pozornost jer kod ovakvih igara se traži raznolikost, krv, nasilje. Da bi bilo zanimljivije, možete birati između tri lika - Dana Blazea, Kamchaka i Eleene. Svaki od njih ima svoje osobitosti: Eleena je najbrža, Kamchak ima najbolji napad dok je Dan Blaze najbolji zbog ujednačenih osobina.

Sa sva tri lika igrate iste staze, a ovisno o težini igre, imat ćete više ili manje pomoći. Imat ćete upitnike razbacane po stazi i kad prijeđete preko njih, dobit ćete savjet kako dalje. Easy mod je doista za prave početnike. Ne vjerujem baš da okorjelim igračima treba napomena da trebaju pogoditi ventilacijski otvor i proći kroza nj da bi se mogli kretati ostalim dijelom staze. Igra je na tom nivou puna sličnih napomena pa vam preporučujem da odmah krenete na neki teži nivo. Posebna zanimljivost je još jedan pogled, i to vama iza leđa. Ovisno o vama, kamera se ili približava ili udaljuje, ali je sada kontrola likom malo teža. Vrijedi pokušati, bit će to pravi izazov. Na stazama susrećete razne neprijatelje; većinom će to biti razjareni roboti, ali zbog velikog izbora oružja lako ćete ih ukloniti. Pravu zabavu obećava i mogućnost igranja i do osmero umreženih igrača, a uz igru dobivate i full level editor. Dakle, kad završite igricu, možete se i u njemu dobro zabaviti. Ipak, vjerujem da to neće biti ni tako brzo ni tako lako jer vas čeka 25 staza krcatih gadnim robotima i skrivenim prolazima. Ovo je jedna od zanimljivijih igara koja na žalost ima malo veće hardverske zahtjeve te će mnogima biti nedostupna.

ERADICATOR	
Igrano na: PC 486/66, 8MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	55%
Grafika	67%
Igrivost	73%
	Accolade
UKUPNO	61%
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB	



Gene Machine

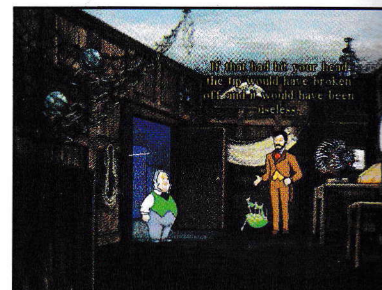
Ivan Rubelj

Ljubiteljima konzola (PSX; Criticum) poznata programerska kuća Vic Tokai ugodno je iznenadila kvalitetnom avanturom Gene Machine koju je nedavno izbacila na PC tržište. Možda ste zbog naslova pomislili da se radnja odvija u budućnosti, ali prevarili ste se, sve se događa za vrijeme vladavine kraljice Viktorije.

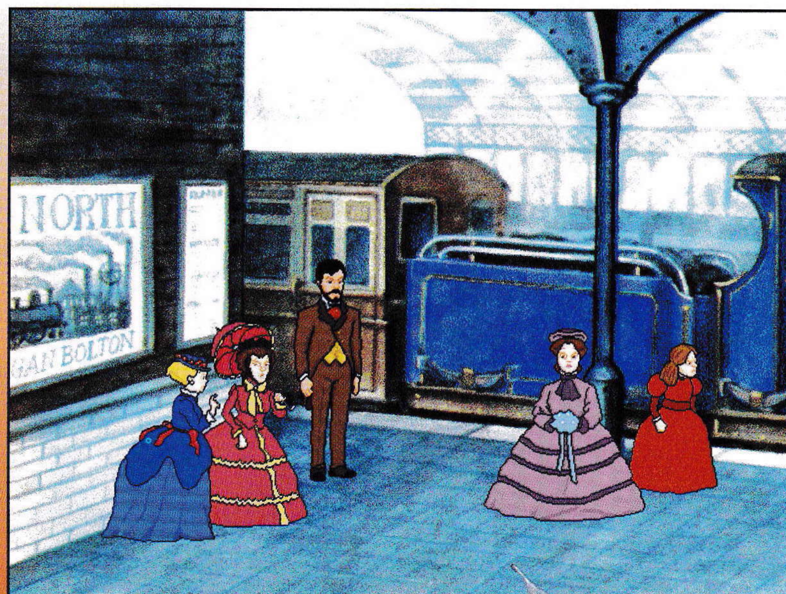
Zmijska pećina u kojoj je skrivena tajna Atlantisa. Hej! Zašto je Piers okrenut leđima?! No uđi, nemaš se čega bojati.

U ovoj avanturi upravljate likom Piersa Fanshawea, vječitog avanturiste koji, osim što je bio diljem cijelog svijeta, radi i kao tajni agent kraljice Viktorije. Bilo gdje da se Piers kreće, ne može bez svog vjernog patuljastog sluge Mossopa. Zapravo, Mossop će mu više odmagati nego pomagati. Za Piersa se baš i ne bi moglo reći da je heroj i dobričina pa ipak, on je član uglednog gentlemanskog kluba, a to što nema novaca, nije ni važno. Piers se upravo vlakom vraća u London, nakon dužeg posjeta Americi. Konačno doma! Željan odmora, odlazi svojoj kući, ali samo što je ušao, ulazi mačka koja govori. Da, dobro ste pročitali, mačka koja govori. Mačka će mu se pojadati kako je ona djelo ludog znanstvenika koji živi negdje na nepoznatom otoku. Reći će mu i kako on želi pomoću svojeg stroja stvoriti ogromnu vojsku čudovišta i zavladati svijetom. Uz početno odbijanje, Piers ipak prihvaća opasni zadatak želeći spriječiti ludog znanstvenika, što neće biti nimalo lako. Kako Piers nema novca, bit će veliki problem nabaviti brod kojim bi se odvezao do otoka za koji nitko i ne zna da postoji. Ali članstvo u gentlemanskom klubu ima i dobrih strana. Vještom okladom i s malo varanja, uloživši sve što ima, Fanshave ipak nekako dolazi do toliko potrebnog broda. Osim toga, Piers će morati posjetiti i kraljicu Viktoriju da bi joj priopćio kakva opasnost prijeti svijetu ako se nešto ne učini. Kraljica shvaća opasnost te daje notu za propust kroz pomorsku blokadu. Morat ćete se nakako ispričati i vašoj zaručnici što je niste pozvali na putovanje u Ameriku, a nije baš ni lako tražiti da vam vrati zaručnički prsten, kojim biste mogli financirati putovanje. Morat ćete zalaziti i u kvartove u koje nikad gospodska noga nije kročila, razgovarati sa zadnjim ološem za koji niste ni znali da postoji ali i oni mogi biti i te kako korisni. To još nije sve. Vjerovali ili ne, upoznat ćete još jednog ludog znastvenika koji je napravio raketu za Mjesec samo da bi otud uzimao sir i obogatio se prodajući ga zemljanima. Ma, ne znam koji je znanstvenik luđi. Naravno, da potvrdite kako ste ipak vi najluđi, prihvaćate putovanje raketom želeći snimiti Zemlju s Mjeseca i tako otkriti nepoznati otok. Konačno ste spremni za putovanje brodom, ali, kako to uvijek biva, brod se kvari pa ga morate još i popravl-





Ljubav prema Mossopu je manja nego briga za iglicu Dikobraza. Konačno, glavni junak nije oličenje dobrote.



Nakon dugog izbivanja u Americi, Piers se sa Mossopom konačno vraća u London ni ne sluteći što ga čeka; avantura koju neće nikad zaboraviti. Upoznat će 73 - govoreću mačku, postati prvi čovjek koji je u 19 st. kročio na mjesec, pronaći grad Atlantis i boriti se protiv ludog znanstvenika, doktora Disneya.

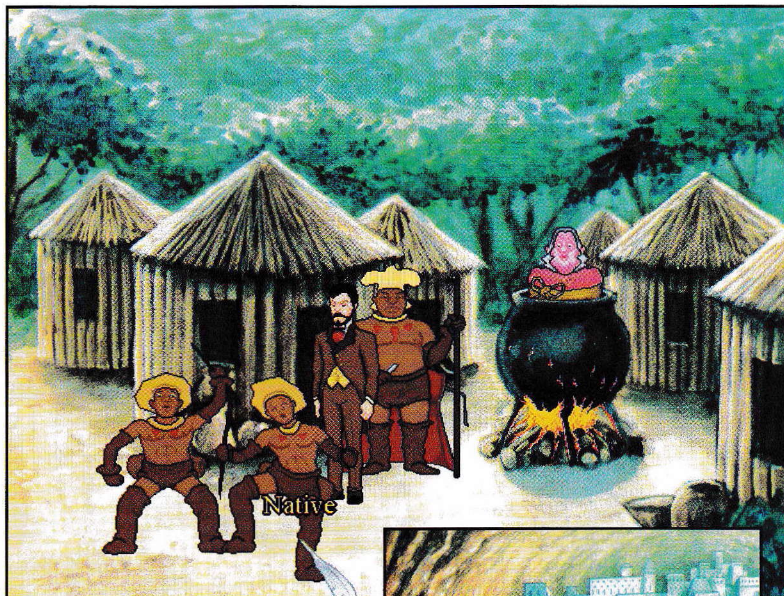
ALTERNATIVNO

***Monkey Island 1, 2* * Lucas Artsovi dragulji, vjerovatno najbolje avanture svih vremena, pune humora, zanimljivosti i pomalo smješnih zagonetki.**

***The Dig* * Gle! Tko bi rekao, također Lucas Artsova "point & click" avantura s dosta houmora. U izradi ovog remeg djela sudjelovao je i veliki tvorac filmke čarolije, Steven Spielberg.**

***Simon the Sorcerer 1, 2* * Nemoguće, još jedna Lucas Artsova avantura? Ne, napokon nešto i od malih programerskiih kuća. Avantura nalik Monkeyu sa obiljem engleskog humora. U glavnoj ulozi, Simon, veliki čarobnjak!**

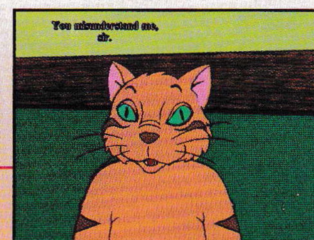
Vaš nespretni pomoćnik Mossop opet se nalazi na krivom mjestu u krivo vrijeme. Za sada ga ostavite (kao i uvijek) i pobrinite se za važnije stvari, a ako vam ostane vremena možete ga izvaditi iz lonca.



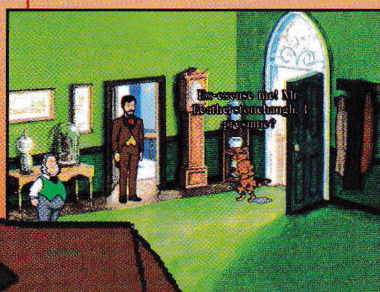
jati. Poslije susrećete još jednog luđaka (ne, ovaj nije znanstvenik) po imenu Nematode koji svojom podmornicom uzaludno traži sirenu u koju se zaljubio, iako se ona nalazi u izgubljenom gradu Atlantisu. Oklada, pa raketa, pa podmornica, hmmm, kao da su autori igre stvarno uživali čitajući Jilesa Verna. Osim što Nematode traga za svojom ljubljenom, hobi mu je i potapanje brodova (onih pravih, naravno) te stoga odlučujete da mu pomognete u potrazi za Atlantisom. Za uzvrat, on će vam odati gdje se nalazi otok ludog znanstvenika. Polako se bližimo kraju pa ću stati sa opisivanjem Fanshveovih dogodovština. Uvijek tijekom igre možete vidjete koliko ste avanture prošli. Nećete morati trošiti vrijeme pregledavajući ekran mišem, već ćete gotovo sve što se nalazi u sobi moći pokupiti. Naravno, svaki predmet koji pokupite morat ćete kad-tad upotrijebiti u igri. Ne bojte se eksperimentirati s predmetima ili bilo čime u igri jer ne postoji opasnost da Piers nastrada i bilo što da napravite nikada nećete učiniti nešto što bi vas spriječilo da završite igru. Negdje u vašem inventaru morat ćete imati određeni predmet da biste obavili neku funkciju. Ako ga imate, automatski će vam se pokazati specifična funkcija. Za razliku od mnogih prijašnjih avantura, ova je dosta lagana upravo stoga jer će vam se klikom na određeni predmet pokazati sve radnje, a nećete morati prvo birati radnju pa kliknuti na predmet. Mnoge ćete predmete u inventaru morati spajati čak s više njih da biste dobili nešto korisno. Kod komuniciranja s drugim likovima, imate već pripređena pitanja pa ih samo postavite. Zbog gore navedenog, ova avantura izvrsna je za početnike. Sve radnje, razgovori popraćeni su dobrim engleskim humorom. Glazba je osrednja, likovi digitalizirani, grafika dobra. Doduše, Gene Machine neće biti izazov okorjelim avanturistima, ali za početnike ovo je prava poslastica. Nema što, uz gomilu takozvanih interaktivnih filmova-avantura, Gene Machine je konačno jedna prava dobra avantura.

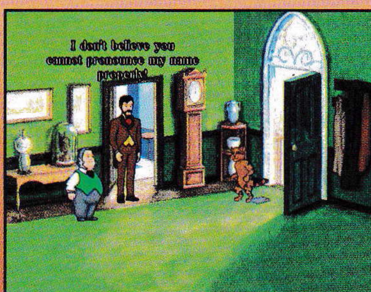
Dobra je vijest da će ovakvih avantura na tržištu biti sve više.

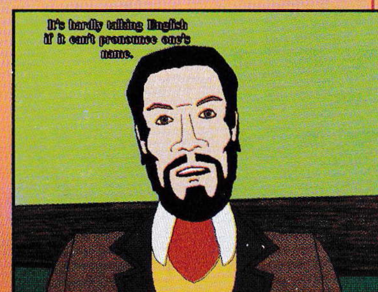
GENE MACHINE	
Igrano na: PC P5/166, 16MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	68%
Grafika	86%
Igrivost	90%
Vic Tokai	
UKUPNO	82%
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB	



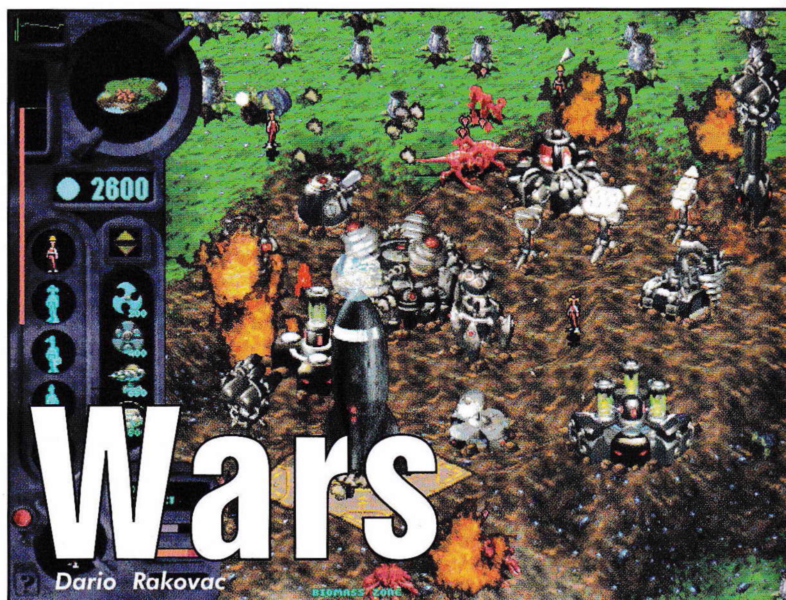
Mačka koja govori!? Ništa čudno u ovoj igri. Ono što slijedi biti će još čudnije. Kakav je uistinu Piers, vidite po njegovoj reakciji.







Oduzmite ljudima sva sredstva za ubijanje, uvjerite ih da je rat užasan, pružite im poštenu šansu da se iskupe... Što će oni učiniti? Pronaći će novi način da se vrate na staro...



Gene Wars

Dario Rakovac

Tisuće i tisuće godina u budućnosti mali izviđački brod Etheriala intergalaksijske svemirske policije putuje ka udaljenom kutku naše galaksije. Etheriali su napredna, miroljubiva rasa koja želi osloboditi galaksiju nasilja. Došavši u ovo neistraženo područje i vidjevši mnoge planete uništene ratom i besmislenim razaranjem, odlučili su poduzeti nešto. Putujući dublje u zvjezdani sustav, otkivaju 24 razorena svijeta. Rezultat je to dugogodišnjeg ratovanja četiriju rasa, zemljana, sauriana, bohemiana i okrutnih schnozzoida. Iako u potpunosti posvećeni miru, etheriali su neizmjerno moćniji od njih pa ne mogavši podnijeti besmislenost njihova sukoba, pokupili su sve "specijaliste" poslane na planete da izgrade nove baze i pokušali su svim sredstvima uništiti protivnike. Vođe četiriju rasa su po maloj demonstraciji moći shvatili da rat u biti nije ono što žele, a da, što se njih tiče, oteti "specijalisti" mogu i istrunuti u zatvoru. Ipak, smatrajući da su dečki nakon nekoliko godina zatvora ispunili svoj dug



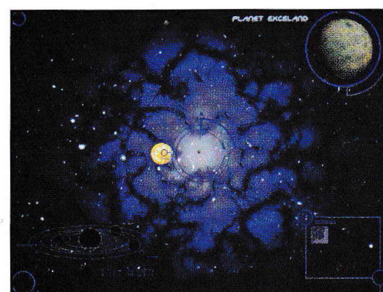
U Gene Warsu je teren, na početku, jedna velika crna masa, no kako vaši specijalisti napreduju naći će se možda i dobro mjesto za bazu.



Galaksiji, etheriali im odlučuju pružiti jedinstvenu priliku. Podjelivši ih u ekipe, oduzevši im sva oružja, poslali su ih ponovno na planete s opremom za obnavljanje upropaštenih eko sustava. Najuspješnija ekipa dobit će slobodu, ostali prokletstvo. Članovi tih ekipa nisu baš oduševljeni, ali ne vidjevši drugog izlaza, odlučuju surađivati s etherialima. Uostalom, ako nalete na pripadnika druge ekipe, pogotovo ako je taj druge rase, i pruži im se šansa da ga malo uspore... zašto ne? No, kako oružja nema, treba smisliti nešto drugo. Dosjetili ste se; ako već imate mogućnost stvaranja novog života tj. obnavljanja eko sustava, zašto to ne biste iskoristili u svoju korist? Zašto ne napraviti žive strojeve za ubijanje koji bi vaš problem riješili umjesto vas? Ako mirovnjaci i primijete što se zbiva, uvijek se možete izvući na neuspjeli pokus... Eh, bilo bi divno da ste se toga sjetili samo vi... Ipak, čovjek je našao novo sredstvo i krenuo činiti ono što mu najbolje leži...

Bullfrog did it again

Još od starog dobrog Syndicatea, ova je rečenica često bila ponavljana sjetimo se samo Magic Carpeta... U moru monotonosti ljudi iz Bullfroga uspjeli su pronaći originalnost. Iz potpuno istrošene ideje napraviti nešto dotad neviđeno. I Gene Wars nastavlja tu tradiciju... Činjenica je da je trenutno vrlo popularan žanr real time strateških igara dostigao stupanj zasićenja. Iz dana u dan pojavljuje se sve više igara koje jednostavno ne mogu ponuditi ništa originalno. Sve je već viđeno, sve je na isti kalup...



Izaberite planetu i naselite ju.

Srećom, u igru ponovno uskače Bullfrog i dokazuje da se s malo mašte uistinu mogu ostvariti čuda. Gene Wars se u biti ne razlikuje od bilo kojeg Dune klona. I ovdje ćete uvijek počinjati od ničeg, graditi polako bazu i u trenutku kad se osjetite dovoljno moćnim poslati svoje brojne trupe na protivnika i prijeći na sljedeći, potpuno istovjetan stupanj. Zbog čega je ovo, onda, toliko dobro? Kao što su u Magic Carpetu u najobičnijì Doom klon stavili nekakav leteći tepih, tako su ovdje iz najobičnijeg Dune klona uklonili tenkove i pješake čime je igra dobila potpuno novu dimenziju.

Znanost vlada

U Gene Warsu ćete svoje ciljeve morati ostvarivati mirnim sredstvima, što će biti vrlo teško. Nema zrakoplova, tenkova, marinaca... Situacija bi se dala usporediti s onom kad vam netko da grabljice i kanticu za vodu te vas pošalje da osvojite svijet. Nemoguće? S malo mašte, ništa nije nemoguće! Upravo je tako i ovdje. Kao i u svim sličnim igrama, morat ćete skupljati nešto što ćete pretvarati u predmete koji će vam trebati za

razvijanje baze i tako unedogled. Ta se stvar zove goop, a skupljati je možete bilo iskapanjem ili recikliranjem. Recikliranje je zgodna stvar jer je na taj način gotovo nemoguće ostati bez predmeta. Ako sadite šume i ostanete bez sjemena, šume će u trenutku "sazrijeti" i stvoriti novo sjeme. Pretjerate li sa stvorenjima, ona imaju svoj vijek trajanja nakon kojeg i njih možete reciklirati i pretvoriti u goop. Za igru se stoga može reći da je ekološki svjesna jer vas uči kako nije poanta u uništavanju nego u stvaranju. Osim toga, u igri je možda po prvi put pametno iskorištena sva moć genetike. Ovdje, na neki način, imate mogućnost isprobavanja svih prednosti genetskog inženjeringa jer razne se rase daju različito kombinirati, pa tako možete stvoriti biće idealno za rad ili pak za krvavu borbu. Granicu predstavlja vaša mašta, a budući je taj prag visok... neće vam trebati puno da počnete stvarati zanimljivosti poput žaborakosaura.

Za kraj...

Igra je u potpunosti napravljena u prekrasnoj SVGA grafici, glazba i zvučni efekti jednostavno su fenomenalni. Sve u svemu, tipično Bullfrogovo ostvarenje. Za igranje vam neće biti potrebna nekakvo bijesno računalo jer Gene Wars bez problema podnose i malo jače 486-ice, što se, na žalost, ne može reći za mnoge današnje igre. Dodamo li još k tome i originalnost, Gene Wars je svakako igra koju morate nabaviti.

GENE WARS

Igrano na: PC P5/166, 16MB
Druge platforme: N/A

Zvuk	86%
Grafika	91%
Igrivost	89%

EA / Bullfrog

UKUPNO 89%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB



Swiv 3D

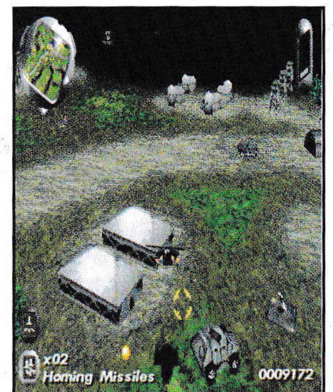
Tihomir Jauk

Swiv 3D bi se slobodno mogao nazvati reinkarnacijom jedne vrlo stare igre još iz dana Amigine slave. Tadašnji ZeeWolf je imao za ono vrijeme naprednu vektorsku grafiku i nadasve visoku igrivost. Swiv 3D je tematski sličan, ali je grafika neusporedivo bolja. Zapravo, ona prati današnje standarde, ali djeluje prilično detaljno i zanimljivo.

Svojim malim, ali spretnim helikopterom prelaziti misije u kojima uglavnom uništavate neprijateljska postrojenja, ali bit će tu i vratolomnih zadataka. Ukupno 18 velikih misija podijeljenih u 4 različite epizode. Svaka je epizoda smještena u drugi dio svijeta s različitim neprijateljima i različitim okolišem. Pretraživanjem okoliša, naići ćete na 30 vrsta oružja (raketa, topova, štitova i paketa prve pomoći). Ljudi iz tvrtke SCI su nam obećali glazbu i zvuk izravno s CD-a, što će svakako stvoriti odličnu atmosferu. Spominjali su i dodavanje mogućnosti pilotiranja helikopterom i drugim vozilima poput buggyja. Uništavanje neprijatelja neće biti jednostavno. Većina protuzračne obrane neće vas zamijetiti prišuljate li joj se s leđa. Tada je dovoljno ispaliti dvije-tri rakete i neće se uspjeti ni okrenuti. Ako je malo otporniji, jednostavnim otklonom u stranu izbjeći ćete nadolazeću paljbu. Bijeg kanjonom u slučaju jako oštećenog štita je zdrav izbor. Ne junačite se jer ovo nije igra u kojoj se ulijeće izravno među neprijatelje, koristite malo strategiju i uspješno ćete završiti misiju.







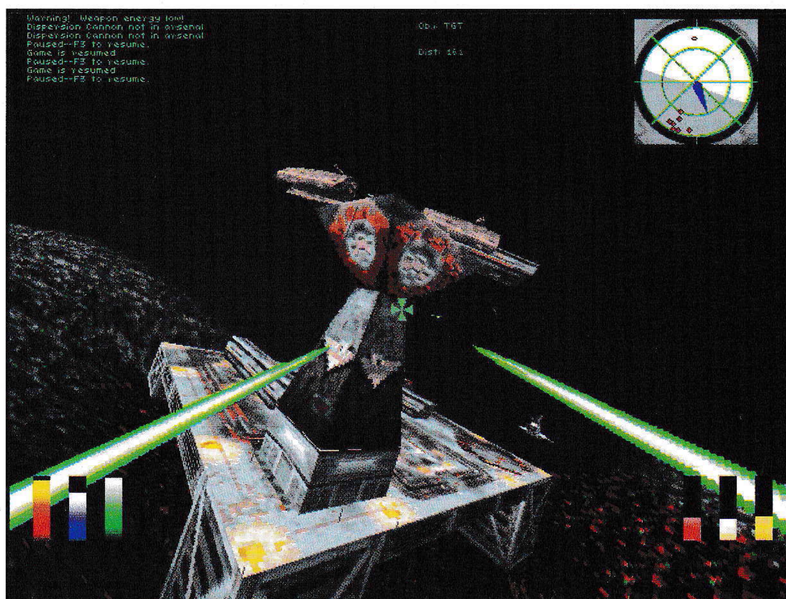
Svaku misiju započinjete s municijom koju ste imali u prošloj. Sve je to već viđeno, ali kao što sam već tisuću puta rekao, u igri je najbitnija igrivost i stoga bi ova simpatična igra mogla postati i vrlo tražena. Jača 486-tica će biti dovoljna za nisku rezoluciju, a tek Pentium osigurava igrivost u visokoj rezoluciji (SVGA). Demo ove igre je bio načinjen u dvije verzije, za Win95 i DOS. Nadajmo se da će i igra imati svoju verziju za DOS korisnike, koja je čak brža nego Win95. Igra stiže u studenom, pa ćemo se još malo strpiti, a onda navali narode.

Hellbender

Tihomir Jauk

Microsoftova politika kojom žele prinuditi ljude na kupnju Windowsa 95 i Pentiuma iznjedrila je igru koja je nešto između Terminal Velocityja i Descenta. Stara ideja s mnoštvom noviteta koji osvežavaju igranje.

U dalekoj bućnosti stotinama svjetlosnih godina daleko od naše zvijeze postoji koalicija nezavisnih planeta koji nastoje živjeti u miru i skladu. Nakon dugog i napornog rata protiv militarističke rase Biona, konačno su ostvarili mir. Nedugo zatim biva razoren bojni brod na rubu njihova sustava. Podmetnuta je bomba djelo preživjelih Biona. Jedini preostali kvalificirani pilot ste vi. Doznajete da su Bioni razvili novo carstvo i da im je želja uništiti cijelu galaksiju. Odgovornost za mnogobrojne civilne živote pada u vaše ruke koje spremno hvataju upravljačko mjesto hellbendera, nove letjelice sa svom potrebnom opremom za potpuno uništenje Biona. Iako će vaš početni arsenal biti oskudan, napredujući susretat ćete nova, moćnija oružja. Na raspolaganju su vam topovi dispersion i valkyrie, rakete sledgehammer (na početku ćete ih dobiti 20), navođene rakete legion, scorcher, the independence, viper i hellion, zatim mine doomsday i lasersko oružje servokinetic i rapid-fire 500. U slučaju oštećenja vanjske oplate ili pomanjkanja glavne energije, možete naći automatske druide ili energetske zalihe. Ako su zeleni, energetski nivo ili oplata se popravljaju za 25%, plavi za 50% i crveni za 100%. Mjesto na karti možete označiti pomoću beacon uređaja koji radioaktivnom zrakom ozrači materiju ispod. Tako ozračena se lako detektira. Važne pozicije, poput nađenih automatskih druida, obvezno bilježite da biste ih znali brzo pronaći kad vam ustrebaju. Vrlo je korisna naprava, koja je i dio brodskog sustava, cloaking device.



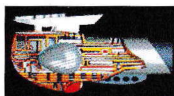
S grafičke strane ovo je jedna od boljih igara, unaprijeđeno je sjenčanje, svjetlosni efekti, a dodane su i vremenske (ne)prilike (snjeg i kiša).

Držite li tipku "C", nestat će neprijatelju iz vidnog i radarskog polja. Oni će pokušati gađati mjesto gdje ste zadnji put viđeni, zato se nastojte gibati da vas ne bi pogodio i otkrio. Problem je što uređaj brzo crpi glavnu energetsku zalihu te nije podoban za duže korištenje. Poslužit će ako se trebate izvući iz pogibeljne situacije. Velik dio planeta čine podzemni kompleksi prepuni tunela. Kako nisu svi dijelovi osvijetljeni, imat ćete snažne reflektore kojima ni mrak ni magla nisu nikakva prepreka. Za prelazak velikih udaljenosti imate poseban spremnik goriva spojen s turbo pogonom. Igra se sastoji od 7 planeta različitog izgleda i scenarija. MORBOS je planet bogat rudom koju Bioni iskorištavaju kao sirovinu u vojnoj industriji. Površinska ohlađena lava ne dopušta rast bilja. Atmosfera je zagađena, a vremenski uvjeti su iznimno loši. CHIMERA je planet sličan Marsu i Veneri, bogat prirodnim izvorima koje Bioni koriste u proizvodnji. Prekrasni crveni oblaci su nastali isparavanjem magme u kombinaciji s prašinom. IOWAH, nekoć prekriven vodom, sad je potpuno suh zbog meteora koji je udario u nj i promijenio mu orbitu. Površina je prepuna napuštenih brodskih olupina. Atmosferski uvjeti su nestabilni, s čestim olujama. KRESH je jedan od nastarijih planeta galaksije. Nekoć je bio najveće religijsko središte prepuno hramova. Sadašnje stanje je slabo poznato, ali hramovi imaju ugrađen samoobrambeni mehanizam kojim uništavaju sve što im se približi. EYRIE je smješten na raskrižju međuzvjezdanih puteva. Strukture su izgrađene uglavnom na asteroidima koje je zarobila planetna gravitacija. SNOW CITY je zaleđen krajolik prepun rijetkih minerala koji opskrbljuje 32%



Arsenal oružja

Topovi

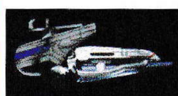


Dispersion ispaljuje polimerna zrnca koja se rašire u zvjezdolike projektile. Predviđeni su da zadaju maksimalnu strukturalnu štetu. æto imate više oružane energije, to će dispersion cannon brže i jače ispucavati.



Valkyrie je indukcioni akcelerator koji proizvodi jake zrake ioniziranog cezija. Dovoljno energije, x2 i x4 brzinu ispaljivanja.

Laseri



Rapid-fire 500 je multifrekvencijski laser, te kao takav lako probija mete otporne na običan laser. Dovoljno energije udvostručuje i učetverostručuje brzinu ispaljivanja.



ServoKinetic je visokoenergetski deuterij-florid laser. Odličan protiv meta otpornih na topovsku vatru i rakete. Dovoljno energije, x2 i x4 brzinu ispaljivanja.

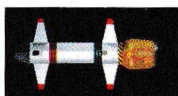
Mine



Doomsday reagira na samu blizinu nekog objekta izazivajući snažnu eksploziju. Da bi je ostavili morate se kretati brzinom većom 25% od ukupne.

Rakete

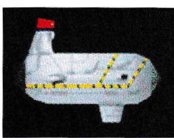
SledgeHammer ima bojnu glavu koja u sudaru s metom izaziva međudjelovanje materije i antimaterije, što



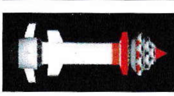
dovodi do širenja materije od koje je meta građena, tj. eksplozije. Prilikom ispaljivanja nastavlja putovati ravno dok ne pogodi nešto ili ostane bez goriva.

Navođene rakete

Legion ispaljuje 4 rakete, svaka 12 kilotona snage. Ako nije izabrana meta lete ravno naprijed.



Scorcher je trostupnjevita zrak-zemlja raketa s vremenskim detonatorom. Prisiljava metu da dezintegrira svoju građu dok je atmosferski pritisak ne razori u komadiće.



The Independence može u djeliću sekunde pohraniti ogromne količine energije, koju isprazni kada pogodi metu tjerajući je da se uruši u samu sebe.



Viper je sposoban prodrijeti u unutrašnjost kroz betonske, metalne i organske prepreke. Zrak-zrak raketa velikog dometa i preciznosti.



Hellion se razvio iz viper rakete, ali je dodan još jedan stupanj koji pretvara metu u prah i pepeo. Ova raketa prilikom ispaljivanja obnavlja vanjsku oplatu i glavnu energiju na 100%.

galaksije svojom energijom. Pojas asteroida TRICERIUS, pretpostavlja se, služi Bionima kao vojno i strateško uporište. Čini se da Bioni stvaraju umjetne asteriode koji im služe kao vojne krstarice i tako prikriveni pokušavaju proširiti svoj utjecaj u galaksiji.

Igra koja se idejom i izgledom svrstava u red nezanimljivih nastavaka već odigranog Terminal Velocityja i Descenta ipak donosi nešto novo. Kao prvo, ima odličnu grafiku, koja, nažalost, najviše ovisi o računalu na kojem igrate. Osvjetljenje okoliša je na zavidnom stupanju pa tako možete pratiti kako raketne mlaznice prolaskom kroz tunel do svog cilja osvjetljavaju zidove. Reflektori doista osvjetljavaju površinu ispred vas, više nije u pitanju obično posvjetljenje slike ili neka druga prevara. Manevarske mogućnosti su kombinacija zrakoplovnih i helikopterskih. Definitivno najbolja funkcija je multiplayer mode u kojem može igrati i do osam igrača u mreži, preko interneta ili modema. Ponuđena su tri potpuno različita svijeta prepuna skrivenih prolaza, oružja i ostale vrijedne opreme. Samo u multiplayer modu možete izabrati više vrsta letjelica, i tako se razlikovali od virtualnog neprijatelja s druge strane žice. Srećom ili nesrećom, različiti su samo oblikom, ali ne i sposobnostima. Ovdje dolaze do izražaja strateške sposobnosti naoružane letjelice. Postavljanje mina na frekventnim mjestima u hodnicima, nevidljivo dočekivanje ili izbjegavanje neprijatelja pomoću cloaking device ili bježanje s turbo pogonom.

Online help je lijepo dizajniran, kratak, ali vrlo jasan i precizan pa ćete tamo naći sve što vas zanima. Glazba je prilično ugođajna, a sama igra obiluje zvučnim efektima, ima digitalizirani ženski glas koji će vas vrlo ljubazno upozoriti da vam se vanjska oplata raspada i gubi integritet ili da vam je ponestalo energije za obnavljanje štita.

Za svaku je igru najvažnija igrivost, a to se od ove igre ne može tražiti ako nemate BAREM PENTIUM na 90 MHz. Jedino će vam onda igra raditi glatko u niskoj rezoluciji s dovoljno kvalitetnim teksturama. Na 486 računalima ulazak u tunel već nije preporučljiv jer se slika obnavlja jedva 5-6 puta u sekundi, a trebala bi 20-25 puta. Minimalna konfiguracija je P90, 16 MB RAM-a, oko 80MB praznog prostora na harddisku i četverostruki CD ROM. Srećom, Microsoft je tako i napisao pa se neće dogoditi, kao mnogo puta dosad, da igra radi na 486DX/66, ali se ne može igrati zbog sporosti izvođenja. Igra radi samo pod Windowsima 95 i Windowsima NT. Igrati preko cijelog ekrana je preporučljivije nego u prozoru, jer dobivate na brzini.

HELLBINDER

Igrano na: PC 586/133, 16MB
Druge platforme: N/A

Zvuk	66%
Grafika	78%
Igrivost	79%

Microsoft

UKUPNO 76%

Min. konfiguracija: PC P5/90, 16MB



Odustanite od vaših uvjerenja o zaštiti životinja i zgazite medvjeda.

Iz radionice Adeline Softwarea, tvoraca megahita Little Big Adventure, dolazi nam još jedan hit. Ideja već prožvakana, zvuk i video sekvence unutar (trenutačnog) prosjeka. Zašto onda hit?... Ako vas zanima, pročitajte sljedeći tekst !

Time Co

Dvije tisuće sto i neka je... I danas se besciljno budite i činite ono što i svaki dan. Odlazite na posao na kojem ćete se, već znate, beskrajno dosađivati. Kako se samo varate. Skupina znanstvenika laboratorija kojeg vi čuvate radi na tajnom projektu. Šuška se o nekakvom vremeplovu. No, vama nisu ništa rekli... prenizak vam je sigurnosni nivo, a vi ionako samo čuvate... Nitko iz laboratorija nije očekivao da će probleme stvarati jedan od njih: jedan je znanstvenik ukrao jedan od važnijih čipova i čitav je sustav poludio. Otvaraju se prostorno-vremenska vrata i svi čipovi kao i naučnici bivaju izgubljeni u vremenu (ili, bolje reći, vremenima). Vi odmah nakon uzbune priskačete u pomoć (zbog osjećaja dužnosti, malo iz dosade, ali i zbog dugonoge naučnice...). Ponukani svim onim što ćete dobiti spasivši čovječanstvo, bacate se u vremenski kovitlac. Nakon burnog putovanja u daleku prošlost, budite se ošamućeni i krećete dalje... Tako putujete kroz pretpovijesno doba, malo zastajete u drevnom Rimu, borite se s vitezovima, gusarima, samurajima... da biste na kraju završili u budućnosti, u nekoj vrsti Cyberspacea, gdje vam kao završni protivnik dolazi duplikat (naravno, pun energije i velike gančinom...). Kad ubijete sami sebe, vraćate se ponovno u svoju dosadnu sadašnjost. Naučnici su spašeni, svi čipovi iz vremeplova na svom mjestu... Užasno ste umorni i jedva čekate jutro kad ćete postati slavni. Još jedan pogled na buduću dragu i... već ste u zemlji snova...

Ovo je ukratko sadržaj igre za čije vam igranje nije potrebno puno sivih stanica. Glavna 'fora' je mijenjati oružja zavisno od protivnika, pokupiti sve na što naletite i pronaći pokoju tajnu lokaciju, ali ipak je igra zarazno dobra. Kad bi vas netko pitao da odredite žanrovski ovu igru,



ALTERNATIVNO

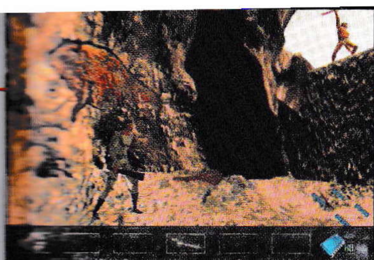
***Double Dragon* * Legenda sa Amige 500, šora u kojoj su mogla igrati dva igrača istodobno. Onima koji su je igrali na "prijateljicama" sa 512 kb rama ostala je u sjećanju po upali zglobova ruke kojom su mijenjali diskete...**

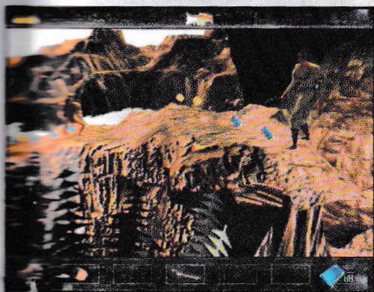
***Alone in the Dark (kvadrologija)* * Igre koje su u svoje vrijeme (davno prošlo) uskovitlale mnogo prašine, a danas se mogu svidjeti samo fanaticima koji vole soft THRILLER-HORRORE...**

***Resident Evil* * Kako je vrijeme Alonea prošlo, tako je vrijeme Residnta došlo... Vlasnici PSX-a će u ovoj igri naći kvalitetnu zamjenu za Time Commando, dok će vlasnici PC-a morati pričekati do Božića na ovu odličnu igru.**



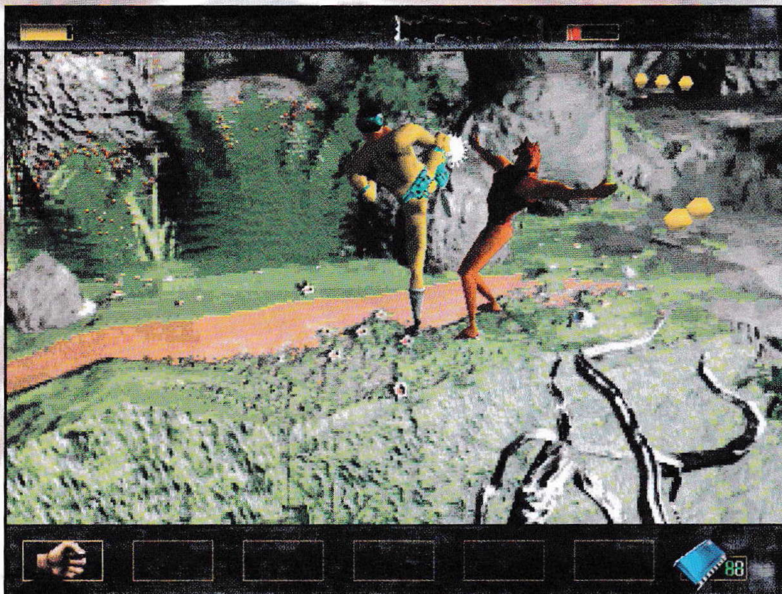








U svom ste elementu, mlatite jadne i (skoro) nenaoružane domorodce (i domorotkinje).



mmando

Patrik Pencinger

mogli biste samo reći, malo šore, malo skrolanja i to je to. Posebnu joj čar daje realnost, kojoj u najvećoj mjeri pridonosi kvalitetna grafika, dosad neviđena u kompjutorskim igrama. Čitavi su nivoi prvo izmodelirani i izrenderirani tako da je tzv. SCROLL ekrana u stvari full screen animacija. U sve je to savršeno iskomponirano kretanje vašeg lika i vaših protivnika. Sama tehnika je kombinacija GOURAUD sjenčanja i tzv. inteligentnog mapiranja tekstura. Čime se postiže daleko bolji efekt od onog u npr. Alone in the Darku ili Ecstatici. To se možda ponajbolje vidi na životinjama jer sretat ćete lavove, tigrove, gorile, medvjede čiji su pokreti prokleto stvarni...

Zvuk, nažalost, nije na nivou grafike. Imamo i malo govora (lik kojeg igrate je inače prilično šutljiv, a kako i ne bi kad jadnik ne zna latinski, ni japanski, ni...). Uz govor tu je i kvalitetan MIDI soundtrack i prilično dobri zvučni efekti.

Što se tiče hardverskih zahtjeva, na sreću nisu pretjerani. Stoga bismo ovu igru mogli nazvati 486+32bit GFX friendly, što je rijetkost... Nadalje, može se igrati u 3 rezolucije, od 320x240 do 640x480. Na testiranoj su konfiguraciji u najvećoj 'rezi' animacije trzale dok su pokreti aktera ostali savršeno glatki. Pazite, ako povećate rezoluciju, scrollanje tj. grafika pozadine će vam i dalje ostati 320x200, samo što će pixeli biti u omjeru 2:1, s informacijama o slikama animacije; drugim riječima, animacija ekrana neće se mijenjati promjenom rezolucija, ali njezina brzina hoće (barem na 486-icama). Ovo je prilično teško zamijetiti jer je u 'rendanju' scena korišten iznimno visok ANTIALIASING (nešto što uklanja 'ispikseliziranost' kod slika niže rezolucije, a potencira vrijeme renderiranja...).

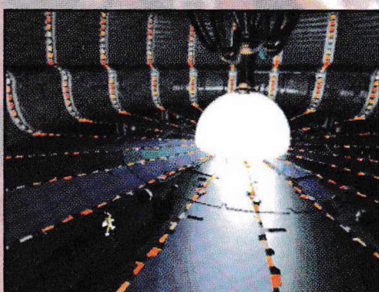
Konačna OSUDA...

Ovaj komad softvera unosi u svijet igara nešto novina, što je rijetkost u sveopćoj navali igara...Tu ponajviše mislim na gotovo revolucionarna rješenja u grafici. Ako ste obožavatelj ovog tipa "niskomozgopotrošnih" igara (kao nižepotpisani) i/ili grafike, svakako vam preporučujem ovu igru. Pa i ako niste, a baš ste pri lovi, uzmite ovu igru, nećete zažaliti...

TIME COMMANDO	
Igrano na: PC 486/100, 16MB	
Druge platforme: PSX	
Zvuk	63%
Grafika	93%
Igrivost	72%
EA / Adeline Soft.	
UKUPNO	76%
Min. konfiguracija: PC 486/40, 8MB	

Animacije u međusekvencama zaista su impresivne! Posebna pozornost posvećena je izradi likova, tako da izgledaju zapanjujuće realno. No, nemojte se zavaravati, to nije postignuto satima i satima modeliranja, već inteligentnom upotrebom displacment tekstura (pogledajte npr. bradu glavnog junaka).









Triple Play '97

Domagoj Korak

Prije tri broja Hardball 5, u prošlom FPS: Baseball 96, a sada još jedan bejzbol, Triple Play 97. Zacijelo su mnogi od vas promrmljali, što je previše, previše! ali nismo mogli odoljeti - predstavljamo vam najzanimljiviju i najigriviju simulaciju bejzbola.

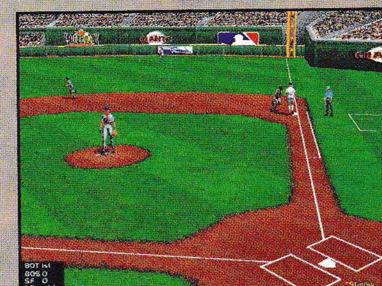
Iako Triple Play '97 nije krcat statistikom, i ovo malo je zgodno prikazano.

EA Sports je napravio dosad najbolji bejzbol. Igrajući Triple Play 97, osjećat ćete se kao da igrate kakav dobar nogomet ili košarku. Nema dugog čekanja na izmjene, cijela je igra vrlo dinamična i igrač može utjecati na tijek igre, grafika i zvuk su vrlo dobri. Igrati možete u VGA i SVGA, a za SVGA rezoluciju dosta će vam biti i 486-ica na 66 MHz. Još jedna pohvala za EA Sports: na početku možete birati između pet različitih tipova igara (cijelu ili djelomičnu Season Play, Series, Playoff, All-Star i Exibition). EA Sports je otkupio sva prava od MLBPA (Major League Baseball), tako da možete birati između 28 klubova u kojima igra više od 700 igrača, a svi su oni igrali u 1996. Možete birati i jedan od 28 stadiona za igru. Postoje tri razine igranja, i to Rookie (za početnike), Pro (za one koji se i gradom šeću s palicom u ruci) i Manager (za one koji ne vole trčati). Manager nam omogućuje da samo vodimo svoj klub bez učešća u samoj igri. No, to vam ne bih preporučio jer je puno zabavnije igrati. Triple Play 97 ne nudi mnogo statističkih podataka i vođenje kluba kroz nekoliko sezona, već je naglasak na samoj igri, ali ipak možete kreirati i prodavati igrače. Također ne možete mijenjati kuteve kamera kao što je to moguće u FPS: Baseball 96, već postoje tri razna pogleda na udarača i na teren tijekom igre, ali ni u jednom trenutku nećete osjetiti da vam je to premalo. Triple Play 97 odlikuje i vjerno bacanje i udaranje. Moći ćete bacati spore, brze, "felšane" lopte i njihove kombinacije. Vaši se udarci palicom također mogu vrlo lako kontrolirati, a kod bacanja ćete morati paziti da ne pogodite udarača jer će vam u protivnom zauzeti prvu bazu. Igrači su izvrsno animirani (trčanje, bacanje na bazu, krađa baze, skakanje), a to je postignuto Motion Design tehnikom. Bejzbol možete igrati protiv računala. Naravno, bolje je protiv ljudskog igrača i to na istom računalu ili preko modema, a moguće je i igranje u šestero ako imate Gravis GrIP sustav.

Dakle, Triple Play pruža prvenstveno zabavu pa ako ste jedan od onih koji već dosad nisu zaigrali neku bejzbol simulaciju, Triple Play 97 je jednostavno najbolji izbor.

Svaki igrač želi dobar pregled terena a svaki gledatelj dobar pogled na igrača. Programeri su uzeli u obzir oba zahtjeva i to je pravi recept za uspjeh.





Ovo je najbolji pogled ako ste u ulozi udarača. Dobar pogled, pravi zamah i home run je neizbježan.

TRIPLE PLAY '97

Igrano na: PC 486/80, 8MB

Druge platforme: PSX

Zvuk	78%
Grafika	83%
Igrivost	87%

Electronic Arts

UKUPNO 82%

Min. konfiguracija: PC 486/33, 8MB

Alien Incident

Domagoj Korak

Bila je to samo još jedna obična Noć vještica. Vaš ujak, neshvaćeni znanstvenik i izumitelj, ove je noći završavao svoj novi izum, Worm Hole Spawner, nadajući se da će otkriti tajnu brzog putovanja kroz prostor. Dok ste vi igrali na vašem C64, odjednom ste osjetili dim i nedugo zatim čuo se veliki BOOOOMMMMM!!!

Tako započinje ova point'n'click avantura koju je napravio Gametek. Ono što je vas prekinulo u vašoj omiljenoj igri, bio je grom koji je udario točno u ujakov izum. Otvorilo se nebo, spustili se vanzemaljci i, zločesti kakve već jesu, oteli vašeg ujaka. Vi, kao svaki dobar nećak, počinjete tragati za svojim ujakom koji se zove Alberto Einstone (kako maštovito!).

Vanzemaljci izgledaju poput debeljuškastih duhova, a to i nije baš dobro jer u ovoj noći vani je mnogo kostimiranih ljudi, i to baš u duhove. Ma ipak ste vi nećak pametnog znanstvenika, već ćete se nekako snaći. Tragajući za ujakom, stići ćete na udaljena mjesta; do mračnih šuma, do svemirskog broda pa čak i do samog središta Zemlje. Grafika u ovoj avanturi je sada već zastarjela VGA (320x200). Zašto se Gametek odlučio za tu rezoluciju ne znam, ali znam da danas to izgleda dosta jadno. Interface je kao što sam već rekao point'n'click. Pritiskom na lijevu tipku miša, tjeramo Benjamina da se došeće do mjesta koje mu odredimo, a pritiskom na desnu tipku, izvršavamo određenu radnju. Da li ćemo razgovarati s određenom osobom, pogledati predmet, uzeti ga ili pak koristiti, već je unaprijed određeno pa je vaš posao samo da isprobavate ("stavi pravu stvar na pravo mjesto"). Vjerojatno ju je Gametek namijenio mlađim avanturistima. Zvuk nije nešto posebno, tako da ni tu Alien Incident ne iskače iz svoje prosječnosti.



Gametek je ovu igru predvidio za onaj dio tržišta koji ne voli interaktivne avanture, kombinacije renderiranja i snimljenih dijelova, kao što su Phantasmagoria, Ripper, Gabriel Knight 2, Critical Mission i slične. Na prvi pogled čini se da je Alien Incident namijenjen ljubiteljima LucasArtovih avantura (Day of the Tentacle, Sam&Max). Iako zgodne grafike, Alien Incident nije ni blizu LucasArtsovih legendi, prvenstveno zbog njihovog odličnog humora. Svejedno, očekujući neku novu LucasArtsovu avanturu, možete pokušati spasiti svoga ujaka, a možda i cijeli svijet.

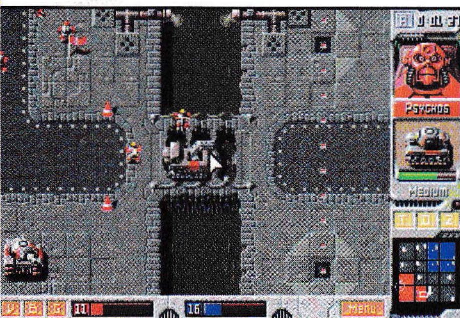




Grafika je a la Day of the Tentacle, ali Alien Incident nema ono nešto kao DOTT.



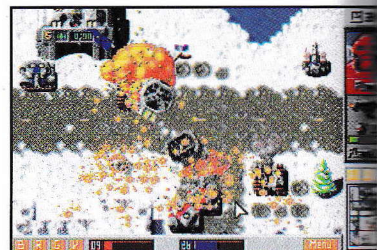
ALIEN INCIDENT	
Igrano na: PC 486/80, 8MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	59%
Grafika	64%
Igrivost	61%
Gametek	
UKUPNO	62%
Min. konfiguracija: PC 486/33, 8MB	





Z

C&C manija i dalje hara, potukla je sve rekorde (jedino je možda DOOM popularniji). Virgin Interactive Entertainment (http://www.vie.com) želi svoj dio kolača.

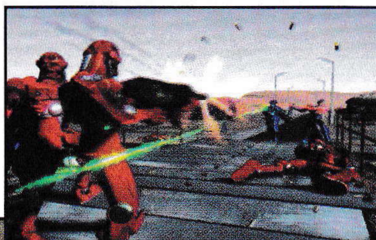


Patrik Pencinger

Još prije kojih petnaestak mjeseci Virginovci su najavili skori izlazak velikog hita...no pretekao ih je C&C. Čelništvu Virgina odmah je bilo jasno da će njihova igra morati nadmašiti C&C kvalitetom ako žele zaraditi koji dolarčić.. I tako su oni godinu dana dorađivali taj "Z" i konačno su nam predstavili finalnu verziju. Moram priznati da sam ostao iznenađen, i to ugodno.

Jutro je. Miriši napalm. Uh, kako volim miris napalma ujutro. Već vam je prešlo u naviku ponavljati ove riječi vašeg načelnika Zeda (glavni .exe file u igri zove se zed.exe...). Ponovno u borbu. Naredba je jasna... osvojiti teritorije jedan po jedan, osigurati ih, osigurati proizvodnju i smožditi neprijatelja... potom se nalokati (motorno ulje 50%vol. alkohola...) i mamuran čekati sljedeću borbu. Možda vas ipak jednom unaprijedi. Ovo bi bio običan dan jednog od robota pod vašom kontrolom. Dakle, glavni je cilj pobijediti protivnika ne birajući sredstva. Tu imamo 5-6 vrsta robota, pješadiju, 3 vrste tenkova, bacač raketa, jeep, APC (ma tko je spomenuo sličnost sa C&C-om?), razne strojeve, npr. dizalica za popravljanje mostova. Tu je i jedna zanimljivost u borbi. No, da bih vam je mogao opisati, morao bih vam pojasniti način borbe... Ne trebate graditi nikakve građevine (doduše, ne možete jer ih osvajate zajedno sa kvadrantima), već gradite samo oružje. Brzina proizvodnje oružja i količina ovise o postotku osvojenog teritorija. Čak na svakoj tvornici oružja ima mali sat koji pokazuje koliko je ostalo do kraja proizvodnje jedinice. Naravno, što je jedinica bolja, duže traje proizvodnja! Zavisno od misije, svaka karta je podijeljena na određen broj kvadranata. Vlasnik kvadranta je ona strana koja prije dođe do zastavice određenog kvadranta. Zastavice se osvajaju pješadijom. U kvadrantima ćete naći i mnoga napuštena vozila (oružja) i vaša pješadija ih može uzeti. Najbolji su najjeftiniji gruntovi. E, sad...primjerice, ako upotrijebite razornu silu pri napadu na tenk, uništit ćete ga, ali ako ga oprezno napucavate snajperom, bez ikakvih gubitaka slistit ćete mu vozača i oduzeti oružje, što vam odmah daje stanovitu prednost, pogotovo na početnim nivoima gdje je svaki komad oružja od velike važnosti. Od građevina, prvo ćete imati vašu matičnu tvrđavu, to će biti neka vrst kombinirane tvornice. Tu je još tvornica robota te tvor-





Vaši roboti spremni su za borbu (desno), ali i za neslane šale (dolje).





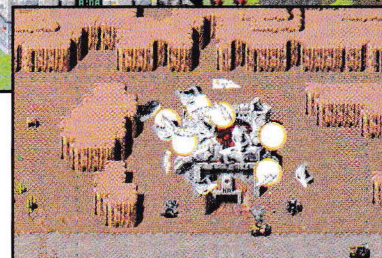
Z	
Igrano na: PC 486/100, 16MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	91%
Grafika	86%
Igrivost	90%
Virgin	
UKUPNO	91%
Min. konfiguracija: PC 486/40, 8MB	

nica težih borbenih strojeva. Također ćete u idućim misijama naići i na radionicu za popravljanje jedinica, radar i mostove. Tu su i nezaobilazni nepokretni topčići, topčuge, bacači plamena i ostalo sitnice koje bi svaki moderan poljoprivrednik poželio...

Odabir taktike ovisi i o terenu na kojem igrate. Prilično su nezgodni tereni kakve ćete viđati na planetu Vulkan, jer ni s jednom jedinicom ne možete prijeći preko lave. Možda najzahvalniji su močvarni tereni. Tamo možete bez problema organizirati zasjedu, primjerice jedinice sakrijete u močvari i jednom nevinom jedinicom koja čuva zastavu namamite protivnika i potom ga slistite...No, kako bilo da bilo, nakon kraće ili duže vježbe ovladat ćete ovom igrom i 20 nivoa bit će vam premalo. Ovdje na red dolaze multiplayer nivoi. Možete igrati preko modema, ipx mreže, serijskog kabela (null-modem) i, dakako, INTERNETA. Tu je dodatnih 20 karata, načinjenih baš u tu svrhu. Uskoro ćete shvatiti da je ovakav način igranja daleko zabavniji od natezanja s računalom. Zanimljivost je da modemska veza ne mora biti veća od 9600, a može se igrati potpuno normalnom brzinom! To je ujedno i glavna karakteristika igre, ne zahijeva puno hardverske snage. Za normalno (potpuno normalno) igranje u SVGA grafici dovoljna vam je već neka 486-ica srednjeg ranga. Još jedna zanimljivosti je da se brzina grafičkog sustava gotovo udvostručava ako učitate priloženi UNIVBE driver !

Vaš zapovjednik Zed je najkarizmatičniji lik igre. Puši cigarete i voli miris napalma rano u jutro (odakle mi je to poznato?).





Roboti, ljudi, nešto treće...

Jedan od najvećih noviteta ove igre su ljudske osobine dane vašim robotima.

Naravno, ne mislim na dobrotu, poštenje, bezgrešnost, već na one malo češće.. Tako će roboti često brundati na vaše naredbe, čak će se kadkad pokoji i zaderati na vas...no uvijek će vam ostati poslušni (nećemo ih napraviti prečovječnima, zar ne?).

X... ne, Y... ne, Z... Daa!

Sve što je dobro ne treba puno mijenjati, tek koliko je potrebno da bi izvana izgledalo drugačije. Toga su se držali Virginovci i nisu pogriješili. Ova igra definitivno je jedno od najvećih ostvarenja 1996. godine!

Ove sličice ilustriraju nekoliko tipičnih situacija iz života robota (i pingvina). Hmm, možda je najprikladnija ova pustinjska...



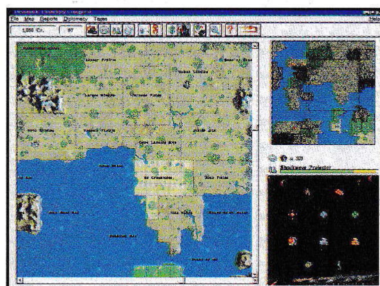






Deadlock

Ivan Rubelj



Svima nam dobro znana softverska tvrtka Accolade svojim hitovima Star Contol 1 i 2 (uskoro dolazi i novi hit, Star Contol 3), seriji Test Drive i drugima načinila je još jednu stratešku igru u svemiru po imenu Deadlock.





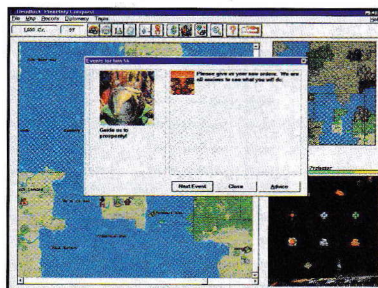
Radnja se odvija u bliskoj budućnosti, 22. je stoljeće. Pošto su se ljudi sve više posvećivali istraživanju svemira, susretali su i nove rase. S nekima su bili u prijateljstvu, ali najčešće je bilo suprotno. Postojalo je devet rasa, a Skirineeni su bili najrazvijeniji te su odlučili pokoriti ostale. Čim su oni uništili Tolnane, preostalih sedam rasa, svjesne opasnosti, zaboravilo je svoje nesuglasice, udružilo se i odlučilo pobjediti Skirineene. Što je dogovoreno, to je i učinjeno. Ipak, pobjednici su bili milostivi, nisu ih uništili već su im samo uzeli naružanje. Nekoliko godina potom otkriven je plodan i nastanjiv planet, kakvih je u svemiru malo. Dočim bi koja rasa doznala za nj, odmah bi žurno krenula da ga zauzme. Ali što se dogodilo? Sve su rase stigle na planet gotovo istodobno. Flote su samo čekale da izbije sveopći sukob. No vođe straža postigle su dogovor. Da bi se izbjeglo nepotrebno krvoproliće, dogovoreno je da će se sve rase zajedno spustiti na planet s istom količinom namirnica i naoružanja. Ona rasa koja uništi drugu ili sagradi pet centara bit će pobjednik, a ostale će morati napustiti planet. Svaka vanjska pomoć je strogo zabranjena. Preživjeli iz rase Tolnan pomagat će vođama kolonija, a ujedno paziti na regularnost. Tako počinje borba za goli opstanak. Vi ćete, naravno, već na početku poslije formalnosti (broj igrača, težina igre), odlučiti kojom ćete rasom upravljati. Ima ih 7, svaka ima svoje specijalne sposobnosti i određene ciljeve. **UVA MOSK** - čudna stvorenja nalik mravojedima. Jedini im je cilj pretvoriti planet u ekološki raj, a glavna osobitost što dobijaju više resursa od ostalih rasa. **TARTH** - ogromna psima slična stvorenja koja samo žele što više osvajati. Njihove jedinice su među najjačima. **RE'LU** - telepatska stvorenja. Mogu vidjeti sva polja na karti. **MAUG** - najbolji su u razvijanju novih tehnologija. **CYTH** - imaju glavu poput hobotnice. Mogu upravljati neprijateljskim vojnicima. **CH'CH'T** - mravolika bića koja se iznimno brzo razmnožavaju. Žele planet samo i jedino stoga da bi se mogli normalno razmnožavati jer su ostali već prenapučeni. **LJUDI** - ubiru veće poreze i imaju smanjene troškove prijevoza. Imaju i vojnike koji si u borbi ubrizgaju drogu da bi dobili dodatnu snagu. Cilj im je osvojiti planet da bi ojačali ekonomski.

Ova se strategija igra na poteze na karti čiji broj polja ovisi o veličini odabranog planeta. Kad ste na potezu, možete se spustiti na bilo koje slobodno polje. Četiri su vrste polja. Ravnice su najbolja mjesta za početak jer daju najviše hrane te se stanovništvo dosta brzo razmnožava. Šume su također dobre jer daju sve potrebne resurse, ali ni jednog previše, osim drva, naravno. Močvare su dobre samo radi energije dok su planine povoljne za rudnike jer tamo ima dosta željeza. Postoji za svaki resurs i posebna oznaka. Nađete li je na kojem polju, ono će davati znatno više nego istovrsno polje. Dakle, tu odmah sagradite određenu građevinu za taj resurs. Kolonija je podijeljena na kvadratiće na kojima gradite građevine. Neka polja neće biti slobodna - tamo će biti more, rijeka ili močvara pa ih izbjegavajte. Dobit ćete informacije o svakoj građevini, borbenoj jedinici i tehnologiji, tako da nema potrebe da sve to opisujem. Tehnologiju je je jedna od važnijih stvari u igri. Razvijenija tehnologija znači bolje jedinice i građevine nego



Možda će vam se činiti da je broj polja slobodnih za izgradnju malen s obzirom na veličinu građevina. No kasnije se, kako napredujete, pojavljuju građevine iste funkcije ali zauzimaju manji broj polja.

neprijateljske, a to znači i manje gubitaka na vašoj strani. Informacije o drugim teritorijima možete dobiti preko satelita ili od teritorija koji graniče s vama ili vašom jedinicom. Možete i ilegalno kupovati informacije o teritorijima, tehnologijama, kupovati i prodavati resurse i jedinice, a od koga drugog nego Skirineena. No otkriju li vas, mogao bi izbiti skandal. Neke resurse nećete ni moći kopati dok ne otkrijete određenu tehnologiju. Također ćete morati i te kako paziti na moral stanovnika kolonije. Ako je smanjen, neće ni oni htjeti raditi. Moral pada ako su jedinice u gradu, ako nema hrane i ako je kolonija prenapučena. No gradnjom muzeja i ostalih objekata on će rasti. S drugim rasama možete trgovati, a možete im i davati jedinice ako ne želite da budu uništene. Nove kolonije osnivate pomoću posebnog vozila namijenjenog baš tome. Igra je najbolja kad se igra preko mreže jer onda možete upisivati vlastite poruke. Koliko se god, možda, želite mirno razvijati, rat će biti neizbježan. Ali, nažalost, vi ne upravljate svojim jedinicama već računalo, a vi samo promatrate. Pobjednik ste ako osvojite određen broj gradskih centara, najčešće pet. Deadlock je, čini se, ipak, prvenstveno napravljen za ljudske igrače, a ne za igru protiv računala jer tek igrajući protiv prijatelja igra dobiva na pravoj vrijednosti, pogotovo slanje poruka. Deadlock nije nešto posebno grafički obrađen, tek nešto malo iznad prosjeka, pa animacije malo popravljaju taj dojam. Svaku rasu prati određena melodija, zvučnih efekata nema previše. Nekima će možda i smetati što se igra



na krugove, a ne u real-timeu kao Warcraft 2. Još jedan propust momaka iz Accoladea je i taj što ne možete upravljati jedinicama u borbi. Moj bi vam savjet bio: ako imate šest prijatelja i veliku prostoriju gdje se možete mirno priključiti u mrežu, igru nabavite, a ako ste sami, pa još nemate ni modem, igra je vrlo dosadna bez obzira što možete podesiti i teži nivo igranja. Ostaje nam da čekamo Star Control 3 nadajući se da će on biti mnogo bolji od Deadlocka, a jamstvo za to su nam prva dva dijela.

DEADLOCK

Igrano na: PC P5/120, 16MB

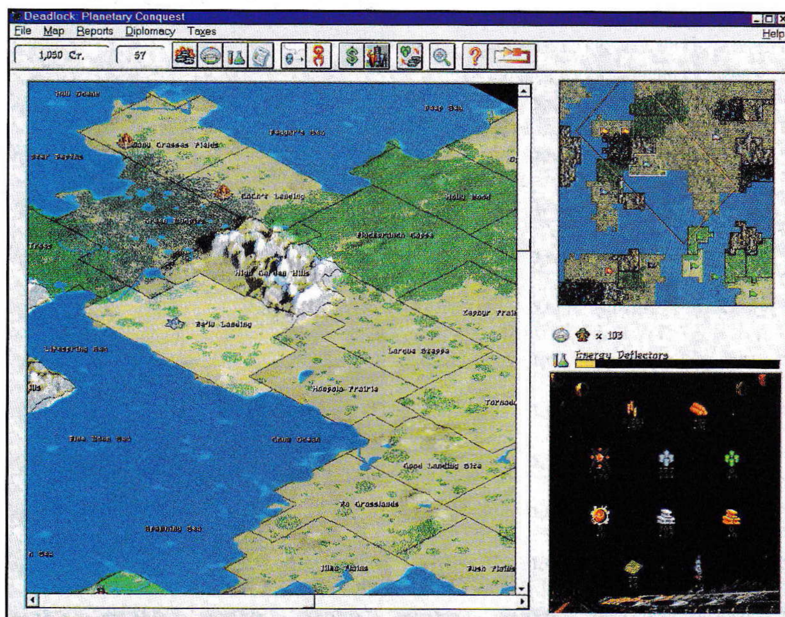
Druge platforme: N/A

Zvuk	54%
Grafika	61%
Igrivost	72%

Accolade

UKUPNO 68%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB





Ha, ako netko još misli da borilačke igre na PC-u ne mogu iz nasilne orgije prijeći u perverznu koljačinu, evo još jednog dokaza u još jednoj besprijekornoj koljačini u stilu Mortal Kombata koja... ah.. pročitajte naslov i sve će vam biti jasno.

Pray for Death

Rukavina Damir

Iako vjerojatno svi igrači znaju za megapopularnu kuću LightShock software (koja je u bližoj prošlosti izdala nevjerojatnu kolekciju tetris klonova) i Virgin (što manje rečeno, tim bolje), sigurni smo da nisu vidjeli nešto nasilnije od Mortal Kombata. Pa, iznenadite se djeco. Kao što i vidimo, 3d borilačke igre dolaze, a 2d odlaze, iako u nekim slučajevima i ne mora biti tako. Napraviti 2d šoru je relativno jednostavnije, iako se stvar razvlači i većinom ispadne kao Street Fighter 1. No, bez obzira na to, neke igre poput MK3 donesu, unesu malo vjetra u smoždena lica 2d fanatika. Pa eto, nakon što sam postavio iluziju da ću ovoj igri dati 98%, krenut ću sa polaganim upoznavanjem čitatelja (vas) sa onime što nam Virgin ovaj puta nudi. Stoga, ne gubimo vrijeme, krenimo na bitno...



Fantastično zamišljeni likovi s nevjerovatnim kombo potezima, koje je izvodio i poznati nam Cruz u Santa Barbari, u borbi protiv najvećih kriminalaca sa one strane Pecosa.

Thy Soul is Doomed

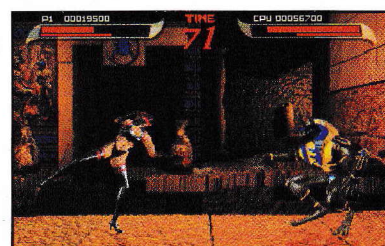
Pray for Death je ustvari 2d šora s hrpom lijepih detalja i sjajnom grafikom koja je, naravno, predrenderirana. Drugim riječima, taj detalj igru čini glamuroznijom. Kao prvo, sve u igri je u vizualnom smislu jednostavno prekrasno - od freska u crkvi do vodenog bazena na asteroidu smrti (!?), sve je vrhunskog detalja; voda se mreška, lava se dimi, iskre lete na sve strane, a krv teče potocima.

Eh, da, krv. Pray for Death je igra strave (BU! kupio si je) koja prvenstveno igra na kartu nasilja. Glavna su vam oružja kandže, zubi, šake, rogovi, krila i pipci. I tako, baš kada ste pomislili da ste naučili nešto iz biologije, u lice vam se zabija loading screen popunjen gnojem i lubanjama, i odjednom bum, počinje uvod i priča.. Sve se vrti oko pojave velikog demona koji dolazi obrstiti sve ljudske duše i na zemlji stvoriti vrlo zločesto mjesto na kojem demoni igraju badminton, a uklete duše vježbaju golf ljudskim lubanjama. Ali, ne! Na scenu stupaju junaci koji igrom slučaja imaju znanje, fireballe, dragon puncheve i arsenal gotovo neizvedivih poteza koje je Mirko Fodor vjerojatno koristio u nekoj od svojih interplanetarno smiješnih provala.



Nakon teme koja može konkurirati većini vrhunskih epizoda Santa Barbare, imate, začudo, izvrsno načinjen izbornik. Naime, za razliku od Mortal Kombata gdje ste mogli birati da li ćete igrati kao 1 ili 2 igrača, Pray For Death daje mogućnosti turnira, gdje možete od prijatelja načiniti maturalni rad iz medicine, te borbe u timovima, gdje se prolijeva više krvi nego u meksičkoj klaonici.

Likovi su sami uglavnom kopije, tako ako se netko zapita što ovdje radi japanac koji je već prošao kroz Mortal Kombat 1, 2, 3..., neka ne prima sve to k srcu jer ipak platili ste samo 500 kuna da dobijete "najoriginalniju borilačku igru dosada - PC ULTRA". U Pray for Deathu susretat ćete mnoge



mrtvace (ozbiljno) poput drevnog demona, palog anđela, vikinga...što može razbuktati maštu (vjerujte mi), ali dočim malo zaigrate s njima, shvatit ćete zbog čega je moja kritika ove igre ovakva kakva jest. Naime, pokreti likova su neprirodni, a potezi glede izvođenja nerealno teški i trapavi. Drugim riječima: nije dobro.

Thy End

Pray For Death je onakva igra kakvu zacijelo ne želite imati ako ste ikada vidjeli PSX konzolu ili Mortal Kombat. Ova je igra rađena samo da se na brzinu zgrabi lova. Što se tiče mene, radije bih za tih 500 kuna počinio zločin kupovanja petnaest video kazeta s "live" koncerata Nevenke Brkić "Gumene".

PRAY FOR DEATH	
Igrano na: PC 586/133, 16MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	21%
Grafika	49%
Igrivost	12%
Virgin	
UKUPNO	13%
Min. konfiguracija: PC 486/33, 8MB	



SimIsle

Domagoj Korak

Još jedna simulacija iz Maxisa. Ovaj put brinete se za otoke i njihovu floru i faunu. Pravim ekonomskim ulaganjima i ekološki osviješteni želite svoj otok pretvoriti u mali raj. Da li ćete u tome uspjeti, ovisi samo o vama.



Ovako izgleda Sim Isle kad otvorimo samo one osnovne prozore. Ako želite sve prozore, za igru će vam ostati oko 1cmx1cm prostora.

Maxis nam ovaj put nudi simulaciju za Windowse 95 u kojoj nemate neku određenu zadaću. Vi kao upravitelj otoka morate riješavati razne probleme koji će se javljati na njmu. Tako ćete se morati baviti zaštitom ugroženih životinja, privući turiste, riješiti problem zagađenja ili pak spriječiti nekog bogatuna da kupi vas i vaš otok. Na početku birate jedan od 24 ponuđena otoka zajedno s njihovim problemima. Svaki otok ima svoje karakteristike (različit je izgled terena, agenti koje dobivate, količina love, nivo razvijenosti). Možete odabrati i otok označen upitnikom pa ćete dobiti slučajno generiran otok. Kao upravitelj raspolažete određenim brojem agenata i njima zadajete zadatke. U SimIsleu postoji 25 agenata, svaki od njih ima određene sposobnosti i vještine. Neki imaju dvije ili tri. Ovisno o vještinama, vi odlučujete gdje ćete koga poslati i što će raditi. Tijekom igranja na vas kao upravitelja sručivat će se problemi koje morate što prije riješiti. Svaki vaš potez utječe na ostala događanja tako da ne možete npr. izgraditi mnogo rudnika i iscrpsti sve rude s otoka jer će doći do ekološke katastrofe, što znači i više problema. Dakle, treba dobro promisliti jer posljedice mogu biti nesagledive.

Interface igre je razbacan u nekoliko prozora (ipak je to verzija za Windowse 95). Imate glavni prozor s pogledom na otok te control bar, prozor u kojem se nalaze ostale opcije važne za igranje. Preostali prozori sadrže razne statističke karte, podatke i grafikone. Control Bar je prozor u kojem imate dio za upravljanje agentima te pogled na otok. U dijelu za upravljanje agentima su agenti koji su vam trenutačno na raspolaganju. Pritiskom na sliku određenog agenta dobivate podatke o njemu i njegovim vještinama, pritiskom na Stats dobivate osnovne podatke o njemu, sa Move šaljete ga na određeno mjesto, a pritiskom na Location određujete mu zadaču. Na otoku se nalaze i razne zgrade, tvornice, urođenička sela, gradovi i o njima možemo dobiti podatke (broj zaposlenih, broj stanovnika, količina novca potrebna za održavanje i slično). Na otoku postoje i sirovine (zlato, srebro, nafta, drvo, ugljen), a njihovim iskapanjem i obradom možete ostvariti novčanu dobit. Naravno, i tu morate paziti na okoliš (npr. hrpa bušotina je prava stvar za zaradu ali i potencijalna opasnost da zapalite svu šumu na otoku). Za svaku građevinu postoji detaljan help pa ako negdje zapnete, malo pročitajte i sve će vam biti jasno.

ALTERNATIVNO

SimCity, SimCity 2000 * ***Možemo slobodno reći prva igra ovog tipa. SimCity nam je svima donio mnoge neprespavane noći još u vremenu Amige 500. Danas vam se možda i neće svidjeti grafika prvog SimCitya***

SimEarth * ***Poslije SimCitya uslijedio je SimEarth, s puno manjim uspjehom. No, bez obzira na njen uspjeh, ova igra je sasvim igriva i valja ju isprobati.***

SimTower * ***Sim koji je prethodio SimIsleu. Osrednje kvalitete, polučio je vrlo mali uspjeh naspram prethodnika, no idealan je za vojaere koji žele znati što se zbiva u svakoj sobi vaše zgrade u toku cijelog dana. Usput, gradite i zgradu!***



Face vaših agenata su raznolike; od onih sa smješnim frizurama pa do macho tipova.





Grafika nije loša, ali moglo se mnogo toga poboljšati. U igri su i sitne digitalizirane animacije nekih građevina i objekata, a čini se da su tu tek toliko da se popuni CD. Zvuka je premalo, ali je zato glazbena podloga vrlo dobra. SimIsle postoji u DOS i u Windows 95 verziji, koju sam i opisao. Za Windows 95 verziju trebat će vam, naravno, malo jače računalo. U protivnom nabavite DOS verziju. Nakon par dana igranja SimIslea, sve sam više uvjeren da je napravljen da se proda ali na slavi SimCityja i SimCityja 2000. No igra vas neće ni približno zaokupiti kao stari dobri SimCity.

SIMISLE

Igrano na: PC 486/80, 8MB

Druge platforme: N/A

Zvuk	72%
Grafika	75%
Igrivost	76%

Maxis

UKUPNO 71%

Min. konfiguracija: PC 486/33, 8MB



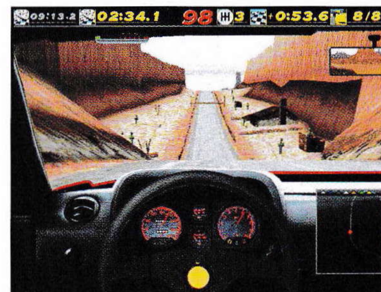
Need 4 Speed Special Edition

Patrik Pencinger

U jedanaestom mjesecu 1994. izašla je igrica Need 4 Speed. Godinu poslije, nakon što su izbačene verzije za ostale konzole (npr. PSX), Electronic Arts izdaje Special Edition!



Za one koji ne ne znaju ništa o Need 4Speedu dovoljno je samo reći da je to san svakog vozačkog fanatika. Možete birati između 8 najboljih i najegzotičnijih automobila (lamborghini diablo VT, porsche 911 carrera...). Kao poslastica tu je još jedan automobil. Warrior razvija 800 Ks, a najveća brzina mu je 260 mph (skoro 470 km/h!!!). U orginalu je bilo 8 staza dok u posebnom izdanju imamo još dvije nove.



Programeri su puno surađivali s novinarima revije Road&Track. Do najsitnijih pojedinosti su prekopirana vremena ubrzanja, kočenja, zvukovi motora pa čak i zvuk trube! Momci iz Electronic Artsa doista su se potrudili. Vjerujte, dok se pržite na nekoj stazi vašim Warriorom brzinom od 400 km/h, nemojte očekivati da ćete moći skrenuti u djeliću sekunde i sigurno proći krivinu bez kočenja. Ovo će vjerojatno frustrirati one koji vole auto simulacije tipa Screamer i Ridge Racer. Iako su one daleko šminkerskije, zasitit ćete ih se već za nekoliko dana dok ćete se N4S-u uvijek iznova vraćati.

Dakle, što je novo? Ubrzana je igra putem modema i serijskog kabela, a što je najvažnije dodana je mrežna podrška (mislim samo na lokalne mreže dok se na podršci preko Interneta još radi). Dakle, u lokalnoj mreži može istodobno igrati do 8 igrača. Savršeno, zadovoljstvo vožnje protiv ljudskog protivnika, pa još 8 puta umnoženo! Pri izradi algoritma koji vodi kompjutorske igrače, programeri su željeli što više povećati igrivost, pritom malo zanemarujući realnost. Naime, ma koliko vi brzo vozili, kad ste u vodstvu, nikako nećete uspjeti zadnjemu odmaknuti više od 10-ak sek. Tako gotovo uvijek imate nekog iza sebe, a puno češće i ispred sebe. Ima još nekih novina, sad uz treštanje motora slušate i treštanje glazbe, od hardrocka do techna. Tijekom vožnje odmah ćete uočiti dvije stvari - automobili se naginju lijevo-desno (izniman doprinos realnosti), a tu je i mali pokazivač puta koji vam pokazuje zavoje i položaj protivnika (ovo je prebačeno s playstationa...). Spomenimo još da su ubrzane rutine za igru u SVGA, tako da ćete sada moći igrati i na jačoj 486-ici.



Konačna presuda? Igra nevjerojatne realnosti, grafike i zvuka dobila je svoj polunastavak. Ne bi škodio koji novi automobil ili još koja staza... Sve u svemu, ako nemate N4S, nabavite ga!!!

N4S SPECIAL EDITION

Igrano na: PC P5/100, 16MB

Druge platforme: PSX

Zvuk	84%
Grafika	88%
Igrivost	94%

EA / Pioneer Prod.

UKUPNO 92%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB

Space Hul

Ivan Rubelj

Vegeance of the

Prije mnogo milenija ljudi su se se polako odvajali od svog matičnog planeta i otpočeli duga putovanja svemirom. U početku su ta putovanja trajala i po nekoliko stoljeća, sve dok jednog dana nije izumljen Warp Drive koji je svemirskom brodovima omogućio da putuju brzinom većom od svjetlosti. Ali bio je tu i jedan problem - mnogi svemirski brodovi nestali su u svemiru zbog lošeg navigacijskog sustava, a kad je otkriven pravi, putovanja svemirom bila su puno sigurnija.

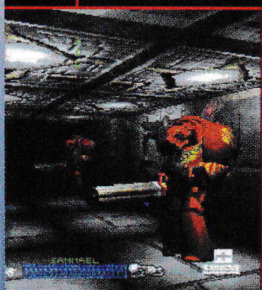
Genestealer se sve više i više približava. Izrešetajte ga laserom dok još možete, ali kad vas dohvati kandžama bolje da se pomolite. Njegove kandže prolaze kroz vaš oklop kao da je od sira. No ipak, probajte ga blokirati power gloweom i potom spržiti bolterom.

Ljudi su putovali svemirom i susretali druge rase, ali jednu najbolje da nisu sreli, rasu po imenu genestealer. Genestealeri su predatorska rasa, oštrih očnjaka. Imaju četiri ruke, dvije slične ljudskima, a dvije s ogromnim i jakim pandžama kojima bez muke mogu probiti i najjače oklope. Oklopljeno tijelo štiti vrlo jake mišiće. Vrlo su inteligentni, ali ne razvijaju svoju tehnologiju već sve uzimaju od pokorenih rasa. Genestealeri se bore samo izbliza, ne koriste nikakva dalekometna oružja i nevjerojatno su brzi. Ono što čine neprijatelju vrlo je jezivo i stravično. Pošto nemaju sposobnost razmnožavanja, to čine tako da nekoj osvojenoj rasi ubrizgaju u tijelo svoju genetsku šifru. Jadnik će se mučiti sve dok se ne pretvori u hibridnog genestealera. To se mora jednom zaustaviti!

To je uvod u igru Space Hulk napravljenu u suradnji poznatog Electronic Artsa i Games Workshopa. Za one koji ne znaju, reći ću da je prije nekoliko godina izašla igra Space Hulk, doslovce preuzeta s igara na ploči Games Workshopovoga Warhamera 40000. Tamo ste se natjecali ili zajedno sa svojim prijateljima vršili invaziju na različite svemirske brodove, a sve u želji da ispunite određeni cilj. O vašem uspjehu ovisila je dodjela činova i druga poboljšanja. Sve je bilo kao u originalnoj igri na ploči. Figure su se pomicale po poljima, za obranu i napad su bacane kockice. Postojale su kartice s oružjem i specijalima koji su vam bili na raspolaganju. Nakon svakog kruga izvlačena je kartica iznenađenja koja je pomogla ili neprijatelju ili vama. Osim marinaca, sve je vrvjelo raznim alienima koji su ih ubijali bez obzira da li su u savezu ili ne.

Sada je pred nama, mora se priznati, prilično loš pokušaj da se Space Hulk s ploče prebaci u Doom klon. Kako, pitate se? Već sam spomenuo genestealere i napomenuo da se koriste tuđim tehnologijama. Oni su pronalazili svemirske brodove izgubljene stoljećima prije

Ima dosta oružja, a svako, naravno, ima svoje prednosti i mane. Lijevo marinac drži malokalibarski top koji ima samo 50 rundi ali je jako ubojit. Bacač plamena zahvaća cijelu sobu i vrlo je učinkovit protiv skupine neprijatelja. Bolter je zasigurno najslabije oružje, ali mu je municija neograničena.






K:

Blood Angels

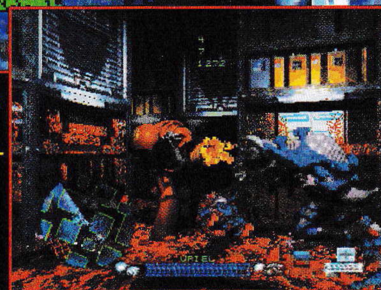
na svemirskim putovanjima, skidali korisne dijelove (HULKS) i sklapali nove te putovali na nastanjene planete i tamo se razmnožavali na već opisani način.

Vi ste član skupine Krvavih anđela (Blood Angles) čiji je cilj spriječiti genestealere da dođu na planete. Samo rijetki iz chambrea (veća skupina vojnika) imat će privilegiju nošenja ogromnog oklopa u borbi. Nema veće slave nego umrijeti za cara u žaru bitke, stoga vaši suborci nikada neće pobjeći ili paničariti. Oklop koji vas štiti načinjen je vrlo davno i svojevrsna je svetinja jer su se u njemu borili mnogi hrabri ljudi.

Na početku ste pred antechamberom gdje imate samo dvije opcije. Možete otići u sobu za treniranje gdje možete birati mnoge misije, bilo izmišljene ili povijesne i herojske. Preporučljivo je odigrati neke od njih prije nego se upustite u pravu borbu. Druga opcija koju možete odabrati u antechamberu je sam briefing gdje vam vaš pretpostavljeni diže moral i objašnjava što vam je činiti. A onda slijedi prava borba. Dakle, nema puno toga za biranje; ne možete birati ni oružje, i njega vam već na početku odredi računalo. Kad uđete u borbu, okoliš promatrate iz prve perspektive, možete se kretati kamo želite, sagnuti se, okrenuti i ciljati, dakle, kao u Doomu. Pritiskom na ikonu s upitnikom, dobit ćete točne upute što vam je činiti. Misija, naravno, ima više vrsta. U nekima ćete morati zatvoriti prolaz neprijatelju, ukrasti koji važan predmet ili antikvitet ili samo prevesti vašu grupu do izlaza uz što manje žrtava. Sve dok ne steknete veći čin, dobijat ćete naredbe koje morate izvršiti. Crvena strelica označit će smjer, a crveno polje sam cilj. Kasnije ćete, kad dobijete čin, vi naređivati vašim suborcima. Svaki marinac ima oružje za bližu i dalju borbu. Poželjno je neprijatelja ubiti dok se ne približi jer vas vaš nezgrapni oklop sprečava da se efektno borite protiv brzih i okretnih genestealera, vaših najčešćih neprijatelja. Nikada vaš cilj neće biti pobiti sve neprijatelje jer neprekidno dolaze novi pa se nikada nećete moći odmoriti. Vaš bolter (najslabije oružje) samo s nekoliko hitaca ubit će mnoge genestealere, a za one koji dolaze kasnije trebat će vam ipak više vatrene moći. Postoje još i ogromni mitraljezi i bacači plamena ali oni dosta brzo troše streljivo. Morat ćete paziti i na zamke jer često će na podu ležati razne mine. Stanete li na njih, odmah gubite život, a ako ih uočite, možete se sagnuti i uništiti ih. Kasnije će tu biti i drugih neprijatelja - hybridi, magusi koji imaju psioničke moći, chaos space marinci (izdajnici ljudskog roda koji se bore za stranu zla zajedno sa genestealerima), patriarch koji su na vrhu hijerarhijske piramide. Ako vam se genestealer približi, slijedi borba izbliza koja za ljudskog igrača nije tako opasna, ali za druge računalom vođene marince, najčešće je pogubna. Svaki marinac dobiva iskustvo u svakoj preživjeloj misiji, a ako pogine, više se neće pojavljivati u igri pa ih stoga pažljivo čuvajte.



Space Hulk je prvenstveno čista pucačina. Istina je, ima zadavanja naredbi, dakle, taktičkog dijela, ali to je zanemarivo. Recimo još da ni grafika nije nešto revolucionarno i da se igra vrti samo pod Windowsima 95, znači trebate najmanje Pentium za kakvo-takvo igranje. Jedina prednost je igranje u mreži. Mislim da je najbolje zaboraviti Space Hulk, osim ako niste zaista ludi za Warhammerom 40000. Bolj vam je nabaviti Quake ili, ako ne možete njega, onda uživajte u starom dobrom Doomu i Dukeu.



Brže, brže pogodite ga prije nego što dođe do vašeg marinca. Kad dođe bit će jedan manje u vašoj grupi.

SPACE HULK 2

Igrano na: PC P5/120, 16MB

Druge platforme: PSX, Saturn

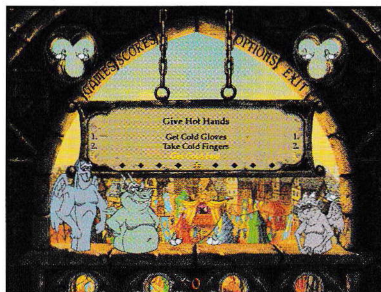
Zvuk	65%
Grafika	78%
Igrivost	43%

Electronic Arts

UKUPNO 47%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB



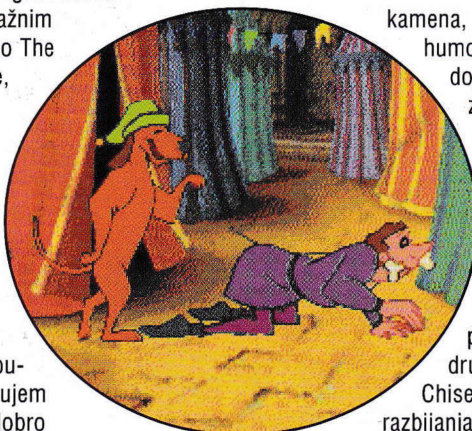


Igra rađena prema novom istoimenom Disneyjevom animiranom filmu, izvrsne animacije, zvuka i humora pruža odličnu zabavu i igrajući je sigurno se nećete osjećati "grbavo".

The Hunchback of Notre Dame

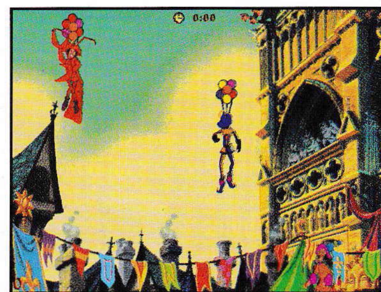
Domagoj Korak

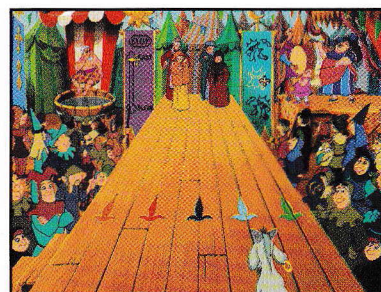
Disney Interactive u suradnji sa 7th Levelom napravio je još jednu kompjutorsku igru rađenu prema njihovim dugometražnim crtićima. Ovaj put riječ je o The Hunchback of Notre Dame, Disneyjevom trideset i četvrtom cjelovečernjem animiranom filmu. Igra The Hunchback of Notre Dame je u stvari skup od pet različitih igara koje su povezane radnjom i likovima iz filma. Igra je prvenstveno namijenjena mlađoj igraćoj populaciji (osnovcima), ali vjerujem da će se sigurno i stariji dobro zabaviti. Mjesto događanja je okolina poznate pariške crkve Notre-Dame, vrijeme radnje je srednji vijek, za održavanja godišnjeg festivala budala.



Kroz igru vas vode tri "kamena" domaćina - Laverne, Hugo i Victor, tri kamene skulpture s pročelja crkve Notre Dame. Iako su načinjeni od kamena, oni će svojim specifičnim humorom uljepšati ukupni dojam igre. Njih trojica su zaduženi da vam objasne bit svake igre, ispričaju nekoliko šala, ali i da navijaju za vas ako dobro igrate ili vam se narugaju ako vam ne ide baš najbolje. Pet igara koje možete igrati su potpuno različite jedna od druge.

Chiseler je svima poznata igra razbijanja zida (Breakout, Pop Corn, Arkanoid). Ovaj put morate razbiti kamene cigle mramornim golubima. Neke ćete morati pogoditi dva ili tri puta da bi nestale. Ako uspijete, bit ćete nagrađeni malom animacijom.







Uz vaša tri domaćina Huga, Lavema i Victa, čak i staro razbijanje zidića pretvara se u zabavu. Uz njihove smješne doskočice neće vam biti dosadno.

Druga igra je Djali Bowling. Ovo je obično kuglanje samo što umjesto kugle koristite jarca, a umjesto čunjeva gađate ljude. Odredite li pravilno jarčevu putanju, njegovu brzinu i rotaciju, srušit ćete više ljudi. Ako iz prve srušite sve ljude, debeljko koji sjedi iznad bačve napunjene vodom završit će u njoj. Le Food Feud također nam donosi igru čije smo razne inačice već mogli i prije igrati (Mad Dog Mcree, Operation Wolf). Na početku svakog nivoa dobivate streljivo (razne kaše, kolače, salate, kokice u čokoladnim umacima). U deset nivoa cilj vam je pogodite sudionike festivala prije nego oni pogode vas. Na raspolaganju imate 75 "metaka", a broj potrebnih pogodaka će se svakim nivoom povećavati. Ovu igru mogli bismo jednostavno nazvati čistim



razbacivanjem hrane. Upsy Daisy je najoriginalnija pa vjerojatno zato i najzanimljivija igra. Na samom početku birate dva od četiri različita lika. Svi imaju na leđima nekoliko balona koji im omogućavaju održavanje u zraku. Cilj je uništiti ih što više (najbolje sve) da biste protivnika "prizemljili". Osim protivnika, morate se paziti i kradljivaca balona, hodača na štulama (vole vas uhvatiti za nogu) i ostalih slučajnih letača.

I na kraju tu je igra pod nazivom Inside Outwords. Ona je više za starije igrače koji, osim igre, žele malo vježbati engleski. Na ekranu vam se pojavljuje nekoliko riječi ili kakva fraza koju morate preokrenuti "naopačke". Iz tri ponuđena odgovora morate pogoditi onaj pravi. Npr. rješenje za Hot Dog je Cold Cat.

Što se grafike tiče, dovoljno je samo reći - Disney. 8000 sličica za svu animaciju u igri je velika brojka, a još kad je i posao izvrsno obavljen. Zvuk je također na nivou uključujući originalnu glazbu te glasove likova iz crtića. Disney Interactive je svima pokazao kako se i jednostavna igra može kvalitetno načiniti i kako mlađim igračima pružiti dobru zabavu.

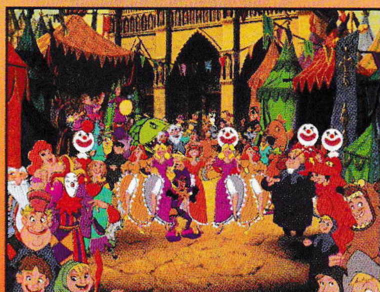
THE HUNCHBACK...

Igrano na: PC 486/80, 8MB
Druge platforme: N/A

Zvuk	80%
Grafika	88%
Igrivost	81%

Disney / 7th Level

UKUPNO 83%
Min. konfiguracija: PC 486/33, 8MB



Privateer 2 : the Darkening

Damir Rukavina

Nakon mnogo godina, neprekidnih zamornih razgovora, elite kloniranja i nezaboravnih trenutaka u bezračnom prostoru toliko ispunjenom negativcima da se kroz njih moglo prodirati i s tupim nožem za maslac (da, da....sjećamo se Privateera), djeco, stigao je nastavak bolji nego ikad..

Najveća je novost kod novog "Pere 2" ta da je ovo prva Originova igra rađena u Europi. Što je organizatore potaknulo na to, ne zna se. Da, igra je i ovaj put isprerezana cut-sekvencama koje će ili iziritirati dozlaboga ili biti nešto čak "bolje" od Wing Commandera 4.

Eh da, glumci. Origin je ovaj put okupio lijepu grupu umjetnika. Glavni junak je Cristopher Walken, no tu su i druge zvijezde - John Hurt, David Wagner, Jurgen Prochnow, Matilda May te Clive Owen.

Igra je zamišljena kao naučno fantastični triler u kojem bi mogli trgovati i putovati po osam autentičnih planeta i baviti se svojim poslom - osim trgovanja, tu je i lov na ucjene te, naravno, vješto donošenje odluka koje mogu odlučiti sudbinu univerzuma. Tema se vrti oko potrage za vašim identitetom te istraživanjem mračnog dijela univerzuma (brrrrrrr). Sama će grafika biti puno bolja od Commanderove, a borba glađa, brža i detaljnija. Naime, ovaj će put brodovi doista biti brodovi. Njihova će konstrukcija biti real time light sourceana, što će dati veću realnost atmosferi. Cockpit vašeg svemirskog broda bit će također sličan Commanderovom, iako daleko bolje izveden. Glazba će opet biti filmska dok je Dolby surround već predviđen. Privateer 2 izlazi za Božić, a obećaje novi pristup igrama ovog žanra te mnogo zabave i neprirodno raznesenih neprijateljskih brodova.

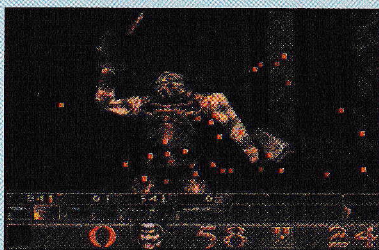














Quake

Patrik Pencinger

Quake je došao, opustošio vaš društveni život... Prošli ste ga uzduž, a željeli bi i poprijeko. Tu smo mi - s iscrpnim šiframa, mjestima na NETU gdje možete nabaviti nove mape i razne level editore i sve ostalo...Pokušat ćemo vam, također, predložiti neke taktike. Nadam se da ćete biti zadovoljni savjetom više!

Svima nedostaje u Quakeu NIGHTMARE LEVEL težine, no on ipak postoji, a evo kako doći do njega: Kad započinjete novu igru, izaberite bilo koji nivo težine. Kad prođete kroz prvi teleport, naći ćete se u hodniku gdje birate epizodu koju ćete igrati. Izaberite četvrtu (odmah krenite desno). Doći ćete do bazena. Skočite u nj, ali pazite da ne propadnete (plivate gore/dolje tipkama D/C.). Otplivajte do ruba bazena i to na stranu s koje ste došli. Tek sada propadnite. Naći ćete se na gredi. Hodajte po njoj i skočite u hodnik koji vas vodi u NIGHTMARE. Kad prođete vrata lave, ponovno ćete se stvoriti na mjestu gdje birate epizodu koju ćete igrati. Izaberite i uživajte gledajući kako će vas klati Gruntovi...

Prelazimo na opće informacije i upute za ugodnije igranje. Ako želite igrati preko Interneta, morate imati modem brzine 28.8k. Preko Interneta pomoću TCP/IP protokola može vas igrati najviše 16 istodobno. Jedini je problem što je za optimalno igranje tolikih korisnika preporučena ISDN veza (64kb/s...zasad skupo i nedostupno, a i beskorisno na našim prostorima). Zanimljivo je da preko kombinacije NULL-MODEM MODEM možete igrati i sa 3 i 4 igrača. Više o mreži kasnije...

Zanimljivo je da QUAKE nema karte. Kad je upitan razvojni tim ID-a, zbog čega? odgovorili su da se gledanjem na nju, gubi na realnosti igre...ovako je sve stvarnije. Što je i istinito. Jamčim da vam već nakon jednodnevnog igranja, ona uopće neće nedostajati.

U Quakeu postoji mnogo zamki. Iznimno pazite, jer vas mnoge mogu koštati glave upadnete li u njih! Što se tiče plivanja, ono je doista korisna stvar. Često se poboljšanja i municija nalaze upravo pod vodom. Nakon 10 sekundi ronjenja polako se počinjete gušiti i gubiti energiju. Kod borbe s neprijateljima dobra je taktika ponekad

Šifre

Nekoliko šifrica nikome neće škoditi... Upisujete ih u COMMAND LINE QUAKE OS-a..
Pristupate mu tipkom č...lijevo od jedinice, gore od TABA, tzv. tilda.

GOD Postajete poput Boga, nepobjedivi !
NOTARGET Neprijatelji vas ne napadaju dok na njih ne zapucate! Lijepo za razgledavanje istih...
FLY Samo ime kaže...poletite!
NOCLIP Zidovi ne postoje. Možete prolaziti i kroz podove tipkama d/c.
IMPULSE 9 Svo oružje i municija.
IMPULSE 255 Daje vam QUAD DAMAGE.
GIVE # Umjesto # upišete broj oružja koje želite dobiti.
GIVE SLOVO # Umjesto "slovo" upišete H,S,R,C ili N i dobit ćete poboljšanje. Ako je mjerljivo, tada umjesto # stavite željeni broj...



.net

Za sve INTERNET MANIJAKE nekoliko najboljih WWW i FTP lokacija za bolje igranje Quakea... URLovi...

www.idsoftware.com
Tvorci Quakea. Puno dobrih stvari...Obvezno posjetite ako već niste. www.stomped.com Najbolji site za QUAKE. Ovdje ćete naći SVE, od SHAREWARE inačice do raznih karata, faqova i.t.d.

www.panix.com/čsheaslip/quake
Opsežne novosti vezane uz Quake.

www.gamers.com/dengine
Ako se bavite razvojem dodataka za QUAKE, ovo je mjesto za vas!

home.sprynet.com/sprynet/felker/epicentr.htm
Mjesto gdje je potres (eatrhQUAKE) najjače udario. Puno nivoa i novica.

www.magicnet/čjza/quakeworld
Ovaj URL ima potencijala da preuzme Stompedu prvo mjesto!!!

www.lanline.com/čmoebius/quake
Pridružite se jednom od QUAKE klanova...vrlo zanimljivo!

www.quaaake.com
Lako se pamti. Nema ništa posebno na njemu, ali nije ni loš!

"Malo" za FTP manijake.. Pazite, mnogi od ovih SITEova su često preopterećeni, no na jednom od ovih će sigurno biti mjesta i za vas...

ftp.cdrom.com/pub/idgames/idstuff/quake
quake.best.com/mirrors/idsoftware/
ftp.gamesdomain.com/pub/companies/id/quake/
sparky.bright.net/quake/
ftp.stomped.com/pub/idstuff/quake/
www.pht.com/pub/gamehead/id/
ftp.technomancer.com/pub/idstuff/quake/
ftp.infomagic.com/pub/mirrors/doom/idstuff/quake/
ftp.feist.com/pub/pc/games/quake/
ftp.ameritel.net/idsoftware/quake/
ftp.getquake.com/pub/quake/
quake.osiriscorp.com/pub/idstuff/quake/
iclass.com/pub/quake/
ftp.islandnet.com/mirrors/idsoftware/
ftp.ais.net/pub/idgames/idstuff/quake/
ftp.gamers.org/pub/games/idgames/idstuff/quake/
mirrors.aol.com/pub/pc_games/doom/idstuff/quake/
garfield.sch.bme.hu/pub/idstuff/quake/
idmirror.netvision.be/idstuff/quake/
ftp.flexnet.net/pub/quake/
ftp.passagen.se/pub/idstuff/
rulhmpc49.LeidenUniv.nl/pub/mirrors/idsoft/
ftp.gig.nl/pub/idstuff/quake/
ftp.volftp.vol.it/pub2/idstuff/quake/
ftp.origo.telenor.no/pub/quake/
ftp.spel.postnet.se/pub/games/id/
ftp.bnd.de/pub/quake/
ftp.fuberlin.de/pub/pc/msdos/games/doom/idstuff/quake/
ftp.sunet.se/pub/pc/games/idgames/idstuff/quake/
ftp.powerup.com.au/pub/games/doom/idstuff/quake/
ftp.sun.ac.za/pub/msdos/idgames/idstuff/quake/

ake... quake... quake... quake... quake... quake... quake... qua



ih pokušati nahuškati jedne na druge.

Ako slučajno imate jako računalo i želite još veću rezoluciju od 360x480, morat ćete s Interneta skinuti posebni grafički driver. Radi se o novom UNIVBE-u Scitech Softa(www.scitechsoft.com,ftp.scitech.com/sdd52.exe), koji se sada zove Display Doctor. Preporučamo HPT jer ima 1629 KB. Inače, ovaj driver ubrzava sve grafičke funkcije vašeg računala. Sad su u Quakeu moguće rezolucije do 1280x1024!!! Igriva rezolucija (20-30fps) sa P100 i dobrom grafičkom karticom (64 bit, 2 MB rama) je 640x400. U opcijama postoji i jedna koja vam omogućuje neprestano trčanje (ALWAYS RUN). Predlažem vam da je uključite i ne isključujete! Zbunjujuća opcija je bila i LOOKSPRING. Ona pruža pogled u prvobitni položaj čim otpustite a/y. Nešto o štitovima. Postoji zeleni, žuti i crveni. Zeleni daje 100% zaštite, žuti 150%, a crveni 200%. Zeleni će absorbirati 25% udarca, žuti 50%, a crveni 75%. Dakle, crveni je definitivno najbolji...

Što se tiče poboljšanja, tu je stvar relativno jasna, ali nešto ipak stvara zabunu...RING OF SHADOWS daje vam privremenu nevidljivost, a zvijeri će vas zapaziti tek kada zapucate.

Važno je spomenuti da tipkom F11 dobivate ZOOM koji je izuzetno važan jer u pojedinim situacijama (i u niskoj rezoluciji) ne možete razaznati protiv koga se borite pa tako ni izabrati oružje.

Kad ubijate zombije, činite to granatom ili raketom koje će ih raskomadati jer inače ožive nakon 10-ak sekunda! Scraga ćete najlakše ubiti super nail- gunom, baš kao i Shamblera. Zanimljivo je da njemu ekplozivne naprave uzimaju upola manje hit-pointsa (60 umjesto 120) !

Zapamtite da ovdje veliku važnost

Snaga oružja:

sjekira	020
sačmarica	004
dvostruka sačmarica	2x4
nailgun	009
supe nailgun	018
granate	120
rakete	120
thunderbolt	030

ima i učestalost ispaljivanja metaka!!

Ako ste došli do kraja 1. epizode, možda ne možete prijeći bossa. Morate to učiniti lukavstvom. Prvo otiđite iza njega i dizalom se uspnite na gornju etažu. Otiđite lijevo ili desno i pretrčite po uskom putu uz bossa. Putem okinete prekidač, isto kao i u povratku na drugoj strani. Kad se vratite, stanite i gledajte kako se beštija prži...

Za sam kraj isječak iz IRC razgovora sa John Romerom, jednim od tvoraca Quakea:

P.: *Što misliš o ovome: QUAKE=(HERETIC*DOOM*DOOM2)^100e99(ovo zadnje je potencija)?*

ROMERO: *Mislim da je ta jednadžba sasvim točna.*

P.: *Kakav je zaplet u Quakeu?*

ROMERO: *HAHAHAHAHA-HA....<10-ak redova smijeha> ....Dobra fora...*



Flying Tigers

Neven & Daniel

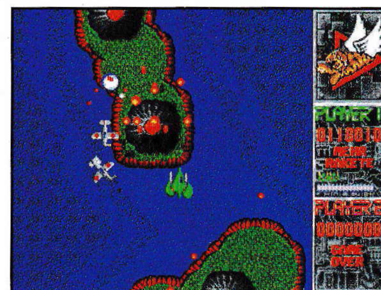
Svi koji su strgali svoje joysticke na Raptoru neka kupe nove i to ponove na ovoj dobroj arkadi.

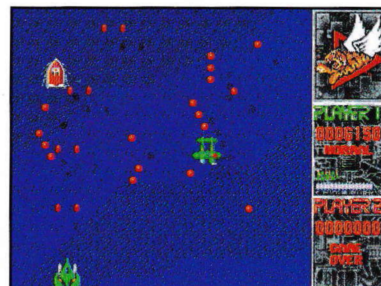


Čim vam dosade Xenon i Raptor, vrijeme je da probate nešto novo, ali ipak dobro poznato. Iako se tvorci nisu pomučili oko ideje, igra je dosta igriva i to na 386-ici sa 4 Mb rama sa 33 MHz. Jedna od boljih mogućnosti u ovoj igri je igranje udvoje. Ideja je, kao i u većini ovakvih igrica, uništi sve što se miče. Uvod u igricu je doista jednostavan - imamo tekst koji objašnjava radnju i dobru glazbu u pozadini. Na početku možete birati igranje u paru ili zasebno te mnoge druge opcije kao što su zvuk, jezik, tipkovnica...

Igranje

I igranje je vrlo jednostavno. Pomičete se tipkama smjera ili joystickom. Igra se sastoji od 36 nivoa koji se međusobno previše ne razlikuju. Nakon svaka 4 nivoa dolazi dosta lagan boss. Postoje dvije vrste oružja koja možete pokupiti na pojedinom nivou - normalna, koja se samo poboljšavaju, i specijalna, koja se mijenjaju. Postoji više vrsta specijalnih oružja, primjerice laser, napalm, bombe, rakete, štit i.t.d. Postoje tri moda težine igranja: rookie, normal, flying tigers. U rookie modu vam je specijalno oružje beskonačno dok vam se u druga dva moda postupno troši. Protivnici su najčešće propeler-ci, iako ima i koji zalutali top ili brod.





Zvuk, grafika...

Sama grafika i nije tako loša, no ne znamo koliko u ovakvim igricama uopće vrijedi raspravljati o njoj. Svi su neprijatelji dobro vidljivi i jasni, tako da ne biste trebali imati problema oko prepoznavanja meta. Za razliku od grafike o kojoj se nema što reći, zvuk je stvar za sebe. Zvučni efekti su dosta dobri, mada nedovoljno glasni da bi nadjačali zvuk odlične i raznolike glazbe koja vas prati kroz igru na svakom nivou.



Glavni boss prvog nivoa je ogromni hoovercraft. Prilično je nezgodan jer puca na vas rafalnom paljbom u svim smjerovima, pa ćete se morati gadno potruditi da izbjegnete njegove metke.

Nažalost, naši vjerni čitatelji Danijel i Neven nisu poslali nikakve podatke ni o školi koju pohađaju ni o njihovoj starosti i zanimacijama. Stoga vas još jednom pozivamo da nam pišete za vašu rubriku Gost Urednik o igrama koje igrate ili ste igrali.







Pazite da vam cijene dionica ne počnu padati, jer biste lako mogli ostati bez posla (ili dobiti drugi, kao dimnjačar).

RailRoad Tycoon

Berislav Jozić

Ova stara i gotovo zaboravljena igra spada među najdraže uspomene svakog ljubitelja menadžerskih simulacija. Iako grafikom i zvukom daleko zaostaje za suvremenim igrama, mnogi je još uvijek zaigraju zbog fantastične igrivosti i realizma - zaštitnih znakova Microproseove čarolije.

U Railroad Tycoonu ste upravitelj željezničke kompanije s ciljem da uvedete željeznicu u državu po vašem izboru i, naravno, dobro zaradite. Moram odmah napomenuti da je ova igra vrlo korisna za upoznavanje Zapadnog načina poslovanja, operacija s dionicama, zajmovima, kupovinom i propadanjem kompanija i sl. Takav realističan stil čini igru "ozbiljnijom" pa će možda biti presložena za neiskusne igrače, ali prava poslastica za iskusne menadžere.

Na početku odabirete težinu igranja i državu u kojoj ćete razvijati svoju željezničku mrežu. O tom odabiru ovisit će vremensko razdoblje u kojem će se sve događati. Možete birati Englesku 1828. godine, Istočne Sjedinjene Države 1830. i Zapadne 1866. te Europu 1900. Ovo su povijesne godine jer je tada u te države prvi put stigla željeznica. Naravno, i tehnika se razvijala pa će tako vaša prva lokomotiva u Engleskoj biti malo prepravljena inačica parne kosilice dok će vaš prvi vlak Europom juriti pristojnih 60 milja na sat.

U igri su četiri različita nivoa (Investor, Financier, Mogul i Tycoon). Razlikuju se složenošću ekonomije, mogućnošću sudara i po konkurenciji. Složenija ekonomija znači da ćete na najlakšem nivou dobro zaraditi prevozeći bilo kakav teret u bilo kojem smjeru dok ćete na najtežem morati dovlačiti posebnu robu čak s drugog kraja kontinenta da biste zaradili nekoliko bijednih dolara.

Mogućnost sudara povećava se na svakom nivou. Na prvom vlakovi imaju čudnu mogućnost - siđu sa pruge, propuste jedan drugoga i ponovno se vrate na prugu. Na idućim nivoima morate dobro paziti da dva vlaka ne idu po istoj pruzi jer sudar će silno uspaničiti putnike, što



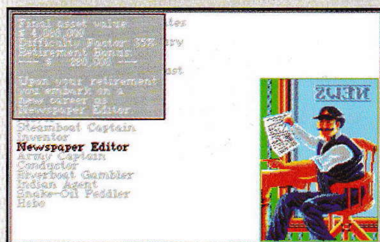
će se odraziti i na prodaju karata. Što se tiče konkurencije, na prva dva nivoa možete mirno spavati i razvijati svoju kompaniju polako i sigurno, na trećem i, pogotovo četvrtom, konkurenti će pokušati otkupiti vašu kompaniju pa ćete morati stalno paziti na broj otkupljenih dionica i češće posjećivati svog brokera.

Nakon odabira nivoa i države, počinje i sama igra. Na karti nađite mjesto na kojem ćete započeti s gradnjom (najbolje je prvo naći dva ne odveć udaljena grada i povezati ih - pa ćete imati stalne prihode potrebne za kasnije veće poduhvate). Prvo izgradite komad pruge, a tek tada stanicu. Kad povežete prva dva grada, kupite i lokomotivu i odredite koje će terete vlak prevoziti (najisplativije je prevoziti putnike i poštu).

Na početku ćete morati imati mnogo vlakova jer su lokomotive spore i mogu vući najviše 2-3 vagona. Kako vrijeme prolazi, bit će ih bržih i boljih te ih odmah uvrstite u svoj vozni park. Čim zaradite nešto novca, proširite se uključivanjem novih gradova u svoj sustav. Ako vam je



Prugu gradite na što ravnijem terenu kako bi vlakovi mogli brže prometovati (postižu veće brzine). Pripazite i na kolodvore; ne trebaju vam najveći jer su na početku preskupi, a neće vam donjeti značajniji profit.

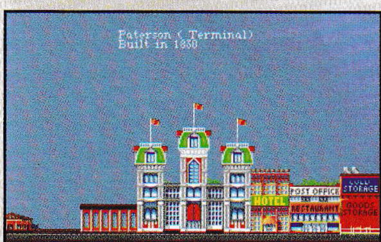


potrebna dodatna zarada, na svojim stanicama izgradite hotele, pošte ili skladišta. Još jedan od vrijednih dodataka vašoj stanici je i switching yard. To je postrojenje za brzi pretovar vlakova, što će vam značajno skratiti vrijeme utovara tereta i promjene vagona (a vrijeme je novac).

Nakon nekog vremena, kad se novac počne gomilati, razmislite o kupnji svojih ili tuđih dionica. Vaše dionice su sigurno uložen novac jer će im vrijednost rasti širenjem vaše željezničke mreže, a tuđe vam služe za preuzimanje vlasti nad tuđim kompanijama (morate imati više od 50 % postojećih dionica). Kad preuzmete vlast nad nekom kompanijom, možete joj određivati posao, a zarada će pripasti vama. Ako ni uz najbolju volju ne možete skupiti dovoljno novca za novi vlak ili stanicu, možete ga posuditi (LOAN - zajam). Pri uzimanju zajma vrlo je važno provjeriti trenutačnu kamatnu stopu jer će vam se po njoj obračunavati kamate za vaš zajam. Zajam uzimate i vraćate preko vašeg brokera, kod kojeg obavljate i sve poslove vezane uz dionice.

Kad vaša mreža prekrije veći dio kontinenta a količina novca prijeđe devet znamenki, vjerojatno ćete zaključiti da je vrijeme da se povučete u mirovinu. Prema vašim dostignućima i zaradi dobit ćete određeni broj bodova koji će određivati vaše kasnije zanimanje. Tko zna, možda postanete i predsjednik Sjedinjenih Država?





KGB

Goran Borotha



Jeste li se ikad našli s onu stranu željezne zavjese? Jeste li se ikad zapitali kako je to biti agent KGB-a? U ovoj Virginovoj igri vidjet ćete da to i nije lako.

Igru počinjete kao kapetan Maksim Rukov i to u vašem novom uredu, u Odjelu P moskovskog KGB-a, svjesni da niste tamo baš po svojoj volji. I dok vaš novopečeni kolega sjedi za svojim stolom i nezainteresiran za bilo kakva zbivanja oko sebe tipka svoj izvještaj, vi čekate naredbe svog nadređenog - majora Volova.

Ubrzo, on vas poziva u svoj ured i zadaje vam prvi zadatak na vašem novom radnom mjestu. Upute su da istražite smrt Pyotra Denisovicha Golitsina, bivšeg agenta KGB-a, koji je u posljednje vrijeme radio kao privatni detektiv. Njegovo je tijelo jutros nađeno u rijeci. To su gotovo sve dobivene informacije, a kako svoj izvještaj morate predati do 6 sati, odmah krećete u akciju...



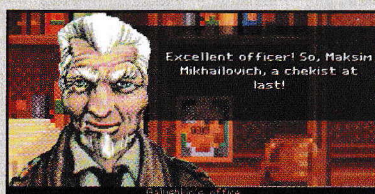
To bi bio kratak uvod u ovu već legendarnu igru u kojoj se začudo ne borite protiv "malih crvenih" već se, kao pripadnik dotičnih, borite protiv organiziranog kriminala koji se polako uvukao u sve pore ondašnjeg SSSR-a. Kroz igru se krećete danas već ustaljenom point-and-click metodom. Igra

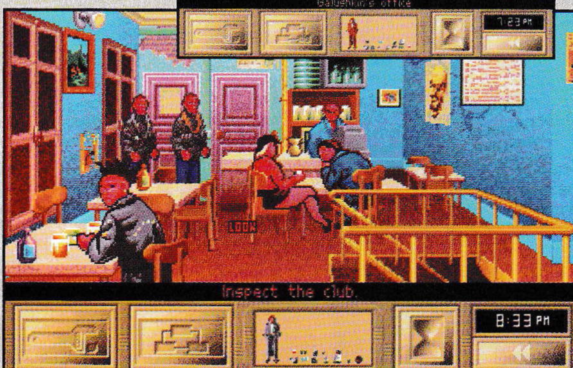




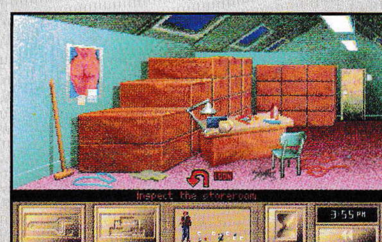
ima jednu vrlo korisnu opciju koja vam omogućava da svaku scenu ponovite nebrojeno puta. Budući se veći dio igre odvija kroz dijaloge čiji uspješan završetak ovisi jedino o vašim odgovorima, ne moram ni spominjati koliko će vam to olakšati.

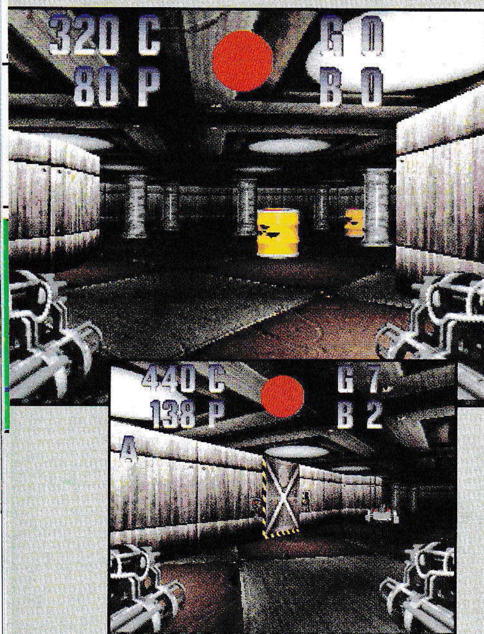
Sama igra plijeni prvenstveno svojom atmosferom i zanimljivom originalnom radnjom koja vas neprimjetno uvlači u tajanstveni svijet KGB-a. No, neću više trošiti riječi jer je ova igra već do danas stekla kultni status među ljubiteljima dobrih avantura.











Prijateljica dokazuje da može još puno pokazati na polju Doom igara. U Nemacu 4 čeka vas gomila nivoa, hodnika, automatskih sondi, robota i ostale gvožđurije, sve začinjeno odličnom grafikom koja odmara oči i tjera vas da u kućni proračun ubacite neku od "onih" kartica sa prefiskom turbo.

Nemac 4

Kristijan Žibreg

2048. godine supersile su odlučile potpunu kotrolu vojnih trupa povjeriti neuronskim računalima. Izgrađena su tri obrambena središta, a svako kontrolira jedno superračunalo (Nemac 1-3) koje upravlja svim vojnim arsenalom, automatiziranim jedinicama i nuklearnim oružjem. Sustav u milisekundi može donijeti odluke dalekosežnih posljedica za milijune ljudi, no ipak nije bio savršen (tako to obično biva, barem u jeftinim filmovima B-produkcije). Tijekom velikog rata između Sjevera i Juga (2057.-2065.) grupa se komandosa uspjela provući i uništiti sve sustave osim Nemaca 2, koji je uspješno odbio napad. Nedugo zatim nastupa primirje i dvije sukobljene strane formiraju Savez te grade centralni obrambeni sustav čije srce je Nemac 4 - najjače neuralno računalo ikada projektirano. Nemac 4 je bunker s nekoliko nivoa smješten par stotina metara ispod zemlje, s vlastitim izvorem energije i nuklearnim vojnim arsenalom. Struktura je toliko zaštićena da može izdržati izravan nuklearni udar, a sustav je gotovo neuništiv. Završno je testiranje provedeno simulacijom mogućeg neprijateljskog napada u kojem su gerilske jedinice zauzele pojedine komandne strukture Nemaca 4. No zaboravili su bitnu stvar, zaboravili su Nemacu 4 reći da je to samo simulacija...

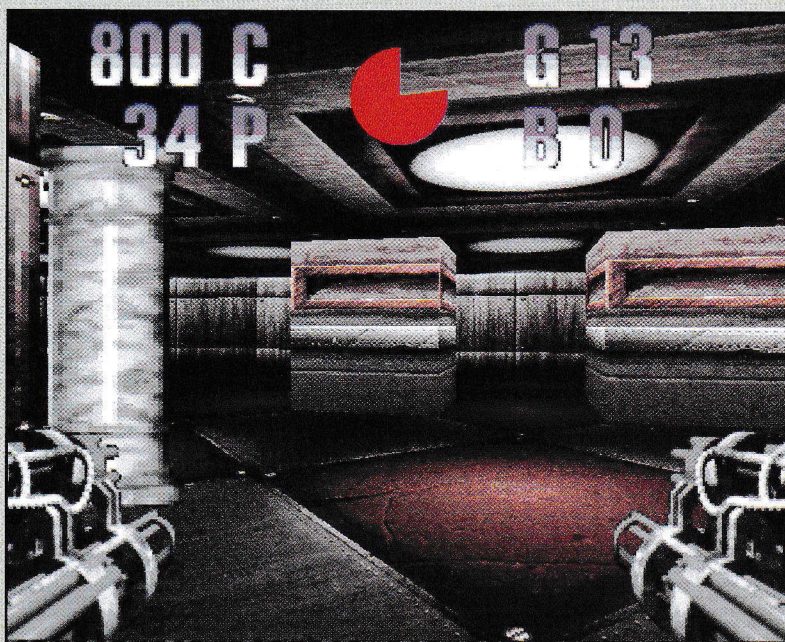


50 milisekundi nakon pokretanja simulacije Nemac 4 organizira protunapad, 5 sekundi kasnije su sva ljudska bića u bunkeru bila obilježena kao neprijatelji, a 10 sekundi potom više ne bi bilo preživjelih. Ako Nemac 4 ispuca nuklearne projektile na naš teritorij, sve će otići dođavola. No, naši su uspjeli preuzeti daljinsku kontrolu nad FIKM-7 jedinicom u kojoj Nemac 4 još ne vidi izravnu prijetnju. Vaš je cilj probiti se s tom jedinicom u najniži nivo i uništiti reaktor. Postoji samo jedna šansa i svi računaju na vas. I zapamtite: neuspjeh nije opcija.

The Game

Nemac 4 je Doomoid s dosad najboljom grafikom. Ono što ga izdiže nad konkurencijom je tehnička izvedba: radi u multitaskingu tako da se može sa Amiga+M prebaciti u Workbench (ako imate dovoljno RAM-a), a omogućen je i završetak igre te izlazak u OS, za razliku od većine drugih igara kod kojih morate resetirati računalo. No, najviše raduje spektar razlučivosti koje Nemac 4 podržava: naime, igra koristi Amigine monitor-pokretače smještene u ladici Devs:Monitors na sustavskoj particiji, tako da može raditi u bilo kojoj razlučivosti koju Prijateljica podržava. Na TV ekranima i standardnim Amiginim monitorima moći će izvući najviše 640x512 u interlaceu dok će se sretni vlasnici VGA kompatibilnih monitora moći diviti grafici u 800x600 (za to vam treba i jaaako brzi stroj). No dobro, neću pretjerivati, na standardnoj A1200 morat ćete se zadovoljiti s 3/5 ekrana u 320x200 s veličinom piksela 2x2 dok će frizirane Amige glatko gurati Nemac u 320x200 preko cijelog ekrana s veličinom piksela 1x1. Ono sa 800x600 bila je samo šala jer se Nemac i na najbržim strojevima ne može pohvaliti velikom brzinom u 640x512. Budimo realni, tražimo nemoguće - tražimo PowerAmigu koja će Nemac4 i sve ine Doomoide moći glatko gurati na visokim razlučivostima.

Pri pokretanju igre pojavljuje se

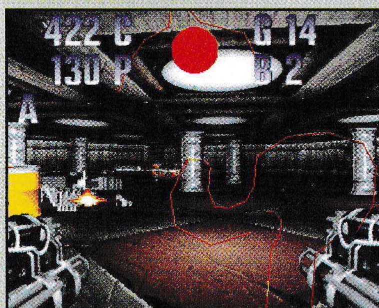


Ovo je Nemac 4 u rezoluciji 640*512. Za ovisnike o Doom klonovima na Amigi, ovo će biti težak udarac, igra u ovoj rezoluciji radi sporo čak i na Amigama sa jačim ubrzivačima.

prozor s korisnim opcijama: Select Screenmode za biranje razlučivosti, Close Workbench za cijeđenje RAM-a tako da se po pokretanju igre zatvori Workbench, Chunky to Planar Modus za biranje načina pretvorbe slike iz chunky u bitmap zapis (ostavite ovo na Blitter+CPU ako imate procesor slabiji od 68060), Memory Size za detalje u igri (za Large vam treba bar 2.7 Mb RAM-a i tada grafika ima najviše detalja dok Small koristi standardnu A1200 konfiguraciju nauštrb detalja; Auto će automatski prepoznati količinu slobodnog RAM-a i prilagoditi se situaciji). Ugodno iznenađuje podrška za VR kacige (nije isprobano), potpuno predefiniranje tipki (Keyboard Config) i korištenje grafičkih kartica (Picasso i slične) na kojima igra izgleda puno bolje i brže.

Nakon odabiranja parametara nagazite na Use i vidjet ćete kraću renderiranu animaciju, potom se pojavljuje naslovni ekran gdje možete ponovno vidjeti uvod, učitati prethodno snimljenu poziciju, početi novu igru ili izaći u OS. Željno odabirete novu igru i nakon dužeg učitavanja... No, no, nemojte se odmah razočarati ako se sve kreće previše trzavo. Pritiskom na ESC dobivate nekoliko opcija koje bitno utječu na brzinu izvođenja, poput odabiranja veličine ekrana u koracima po 8 piksela i veličinu piksela (1x1 ili 2x2). Namjestite parametre u skladu s kofiguracijom vaše Prijateljice i vratite se u igru.

Odmah će te uočiti lijepo nacrtanu pucaljka u stilu Dooma koja se vjerno njiše dok hodate. Hmm, da vidimo kako to puca. Buum, uh moćna stvarca, stvarno lijepo frca vatra iz cijevi. A što ovo leti? Uh, gdje sam, što je ovo? Polako, first things first. Pazite na neprijatelje jer ako im se nađete u ciljnoj ravnini, vrlo brzo ćete izginuti. Nadalje, neprijateljsko oružje ima nezgodnu naviku da vas odbaci par metara unatrag pa se na to morate priviknuti. Dobra taktika je otvoriti vrata i ubaciti nekoliko bombi ili granata te se odmaknuti dok se rusvaj ne smiri. Kako ćete tempirane





Hodnici, hodnici, hodnici... Klasika svih Doom klonova su gomile hodnika (osim Duke Nukema 3D) kroz koje se probijate do glavnog neprijatelja.

bombe i granate brzo potrošiti, ostaje vam da se oslonite na svoj vjerni chain gun ili plasma gun. To je ujedno i svo oružje u igri, što će razočarati današnje naraštaje Doom/Quake ovisnika koji ne mogu bez nekoliko lansirnih raketa, rotirajućih topova i sličnih igrački.

Izvođenje

Dobra je strana igre što radi na svakoj Amigi sa 2 Mb RAM-a, procesorom 68020 ili većim te minimalnom verzijom OS-a 2.0. AGA grafika nije obvezna jer se Nemac 4 prilagođava grafičkom podsustavu i zna se vrtjeti na ECS Amigama sa EHB prikazom (64 boje), AGA Amigama u 256 boja te poznatim grafičkim karticama. Zvučnih efekata nema mnogo, ali su ukusno odabrani i zvuče moćno. Atmosfera u igri je dobra, no nikako se ne može usporediti sa hladnim i ljigavim hodnicima Alien Breeda 3D koji mi je puno puta znao podići adrenalin u krvi. Što se tiče brzine grafike, na standardnoj A1200 se morate ograničiti na popularni format poštanske markice (četvrtina ekrana) i piksele 2x2 gdje Nemac 4 vuče otprilike 15 FPS-a. Igra se u kompliciranim hodnicima zna usporiti do granice frustracije, no to je razumljivo s obzirom na kompleksnost grafičkog enginea i multitasking okružje. Nemac 4 je sporiji od Glooma i malo brži od Alien Breeda 3D, znači podnošljiv je ako vas ne smeta mali ekran za igru. Akceleratorska kartica će unijeti sasvim novi doživljaj jer čak i najslabiji ubrzivač Blizzard 1220 s dvostruko bržim procesorom i 4 Mb FAST RAM-a pruža nesmetani užitak igranja preko čitavog ekrana, sa svim detaljima i 2x2 pikselima (1x1 dosta usporava stvar). Dakle, poruka proizvođača igara za Amigu je jasna: ubrzajte se jer gola A1200 nema dovoljno snage za današnje zahtjevne igre. Ja sam ih poslušao i nisam požalio nijedne potrošene kune. Vjerujem da će tridesetak nivoa Nemaca 4 neko vrijeme zadovoljiti sve Amiga-Doom ovisnike, no vođa je već stigao jer su Team17 izašli s dugo očekivanim nastavkom odličnog Alien Breeda 3D. Do tada, imajte na umu samo jednu stvar: u Nemacu 4 neuspjeh ne postoji kao opcija...

NEMAC 4

Igrano na: Amiga 1200, 2MB

Druge platforme: N/A

Zvuk 76%
Grafika 87%
Igrivost 88%

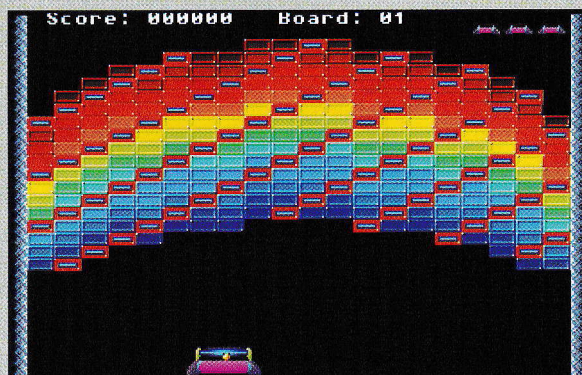
UKUPNO 87%
Min. konfiguracija: Amiga 1200, 2MB

Megaball

Kristijan Žibreg

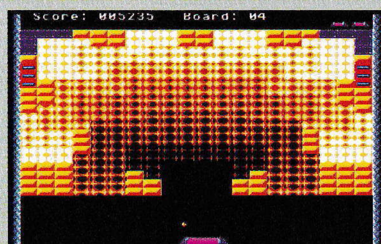
Odmah raščistimo: Mnogi su igrala Arkanoid, ne? Mnogi su nakon njega igrali i kojekakve Arkanoid-klonove i mnogima se ubrzo sve što je ličilo na Arkanoid popelo navrh glave. No ovo je drugačije!

Megaball je Arkanoid kakav odgovara Amiginim standardima, dakle, kolorističan, brz, glatkog izvođenja i dobrog zvuka. Ne bih dizao toliku prašinu oko ove igre da je to tek jedna imitacija neponovljive ideje u blještavijem ruhu, no nije. Dobro, Megaball možete igrati kao klasičan Arkanoid, ali tada brzo dosadi jer otkrijete da teško možete povećati svoj rezultat iznad određene granice. E, tad je pravi trenutak da konzultirate popratno AmigaGUIDE uputstvo, proučite odlično koncipiran sustav bodovanja i otkrijete da nije zlato sve što sija. Drugim rječima, za postizanje vrhunskih rezultata vam, osim dobre ruke i miša koji ne zapinje, treba i malo britkog uma da biste pravilno odlučili što i kada pokupiti. Filozofija bodovanja je takva da se čak isplati i pokupiti sigurnu smrt ako je već ne možete izbjeći te tako pokupiti nešto bodova. Časna riječ! Dodaci koji padaju su vrlo originalni i nisu samo blijeda kopija originalne ideje. Aduti Megaballa su tzv. "exploding bricks" tj. posebne eksplozivne cigle koje uništavaju sve u određenom radijusu. Ako je u blizini još jedna takva bomba pa još jedna, lako se može dogoditi da jednim preciznim pogotkom uništite sve na ekranu. Efekat izgleda toliko sočno i razorno da postoji jedna čitava skupina nivoa s naglaskom na razaranju i eksplozijama. Megaball radi čak i na A500 i automatski prilagođava grafiku na AGA ili NON-AGA čipove. Grafika u AGA verziji je odlična, igra glatko radi u multitaskingu, a registracijom dobivate i odličan editor nivoa tako da lako možete napraviti svoj set nivoa i podijeliti ih prijateljima za razbibrigu. Još čekate! Pošaljite 30 USD-a Edu ili Alu Mackeyu, autorima igre, na adresu Ed (Al) Mackey, PD Box 475, Wayne, PA 19087, USA. Megaball je takav hit da su autori na njemu zaradili kompletnu A3000 s popratnom opremom (tko kaže da se shareware ne isplati).

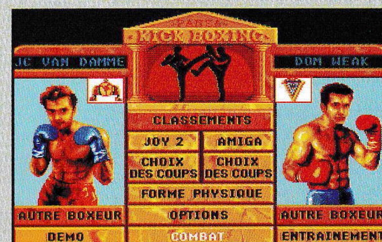


Nešto mi ovdje smrdi po Arkanoidu!?





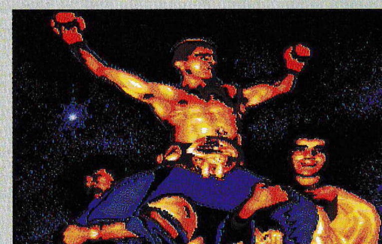
MEGABALL	
Igrano na: Amiga 1200, 2MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	64%
Grafika	78%
Igrivost	82%
UKUPNO	77%
Min. konfiguracija: Amiga 1200, 2MB	



Idem ja tako kući, a ispred mene se stvori tamna prilika, promrmlja nešto meni nerazumljivo, osim onoga: razbil bum ti bulju, ovaj lampu... Osvrnuo sam se oko sebe i vidio da su sve lampe oko mene već razbijene.

Zadržavši prisebnost, nastavio sam hodati kao da se ništa nije dogodilo... ali kad sam stigao kući, postao sam svjestan da je nasilje na ulicama nedopustivo. Pitate se što ću poduzeti u svezi glede toga? Baš ništa! Lijepo ću se zavaliti u fotelju, upaliti kompić i zaigrati igricu Panza Kick Boxing. Sad ćemo vidjeti tko će kome gasiti lampe.

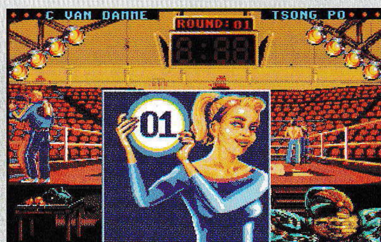
U povećem repertoaru tabačina na Amigi, odabrao sam baš igru Panza Kick Boxing zbog njene kvalitetne grafike i lijepog izvođenja, dok su lampe samo slučajnost. Kick boxing, borilačka vještina poznata još pod imenom full contact, u kojoj je dopušteno udaranje protivnika rukama i nogama po svim dijelovima tijela osim među... pa znate već. U glavnom izborniku izabirete svog boksača i protivnika, igru za jednog ili udvoje, ulazak u meč, trening, podešavanje udaraca i dodatne opcije. U dodatnim opcijama odredite još samo broj rundi i promijenite boksaču ime. Ako ste pomislili da ste sada već spremni za borbu, prevarili ste se. Na samom početku vi ste običan žgoljo poput mene kojem su potrebni naporni tren-



Panza Kick Boxing

Vedran Relić

inzi i hektolitri "red bulla" prije nego dođe do borbe sa slavnim Panzom. Dakle, uzmite svoje rukavice za bildanje i malo se znojite. U teretani vas čeka uže, utezi i sprava za vježbanje refleksa. Način na koji preskačete uže neću posebno opisivati, samo ću vam reći da me podsjetilo na natezanje joysticka pri igranju nekih sportskih igara na C64. Za dizanje utega pritisnite samo autofire, a za reflekse nema varalica. Kad se nabildate tako da vam svaka osobina ima više od 70%, spremni ste za fight. Na prvom protivniku isprobajte sve udarce, on tome i služi. Ako vam raspored udaraca ne odgovara, ne očajavajte, jer u glavnom izborniku imate opciju za izbor udaraca kao i njihovo podešavanje. Na raspolaganju vam je 55 (slovima, pedeset i pet) udaraca rukama i nogama. Jedina zamjerka ovom podešavanju je ta što su naši dragi programeri iz "Future" Francuzi, tako da je tipkovnica tj. setmap francuski. Razlika je u Q,A,W,Y i M.

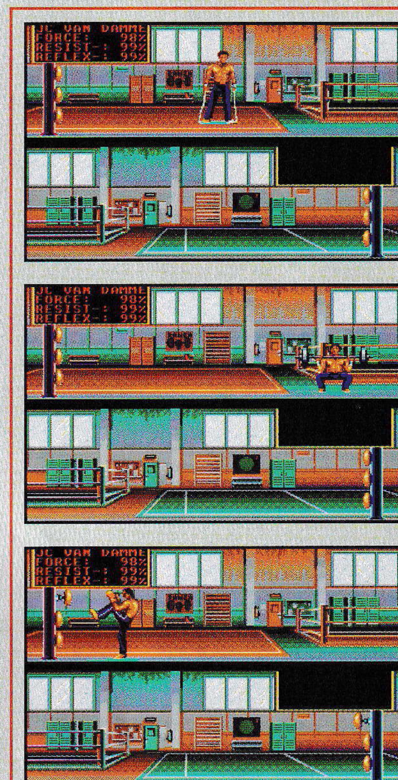


Riječ-dvije o likovima

Svaki je boksač priča za sebe, počevši od boksača A koji ima najbolje karakteristike do boksača J koji je najlošiji. Likovi zauzimaju četvrtinu ekrana, što je za današnje standarde dosta sitno, a razlikuju se jedino po boji rukavica i trenirki. Kao i u pravom boksu, u ringu je i sudac koji izgleda kao "Elmer the lovac" iz crtića. Njegova uloga je sasvim jasna, on je tu samo da bi vas prekinuo u trenutku kad svoje osjećaje više ne možete iskazati rukama i nogama, već romantičnim grljenjem protivnika. Nezgodno je što vas prekida i kad protivniku poklonite pozamašnu seriju udaraca. Energija je prikazana s pet reflektora (lampi) trostrukog intenziteta: blješti, svijetli i ne svijetli. Dakle, kad protivniku pogasite sve lampe, pobijedili ste. Ako ih pak ne uspijete pogasiti do zadnje runde, pobjednik je onaj kojem ih svijetli više.

Ukratko, vrlo kvalitetna tabačina koju vrijedi zaigrati, a oni uporniji će možda poraziti i samog Panzu te postati novim prvacima u full kontaktu. Ako vam dosadi monotona borba u ringu, dečki iz Future imaju i nastavak ove igre pod imenom Best Of The Best u kojoj vam je omogućen odlazak na više turnira koje organiziraju bogati azijati. Borba je, naravno, do smrti.

Igra zauzima dvije diskete i ne može se instalirati na hard disk.

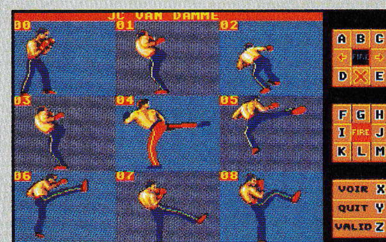


Ovo je jedina igra u kojoj možete trenirati svoj lik do savršenstva. Pojačajte mu snagu, otpornost i reflekse i bit će nepobjediv!

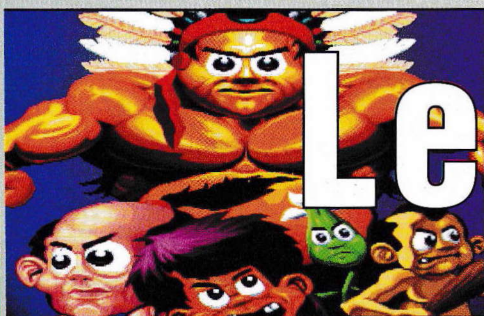


Još jedan simpatičan detalj u ovoj igri su svjetla koja se gase ako vas protivnik udari. Ta svjetla su ovdje zamjena za energetski liniju.





Gomila poteza čini ovu igru neizbježnom za svakog ljubitelja borilačkih igara.



Legends

Berislav Jozić

Nakon jako reklamiranog, a slabo igranog Spery's Legacyja, tiho je stigla jedna od najboljih arkadnih avantura za Amigu







A short time in the future, in the galaxy very close by - godina je 2025. i na Zemlji je, nakon razaranja u 20. stoljeću, konačno zavladao mir. To je izrazito iznerviralo grupu malih zelenih koji su još davno iz svoje baze na Mjesecu stvorili ljudsku vrstu i sa zanimanjem pratili njen razvoj kroz stoljeća. Ako na Zemlji više ne bude zanimljivih ratova, opast će gledanost izvještaja "O eksperimentu čovjek" i oni će ostati bez posla. Zato su odlučili otputovati u prošlost i u povijest Zemlje unijeti oružja i uređaje modernog vremena. Tako se u starom Egiptu može naći perilica za rublje, a u srednjovjekovnoj Engleskoj vitez s mitraljezom. Vrativši se ponovno u budućnost, zadovoljno su primijetili da je njihova intervencija bacila Zemlju u totalni rat i dovela ljude na rub samouništenja. To je Zemlja kakvu želimo! veselo su uskliknuli i otišli na zasluženi sok.



Vaš prijatelj vrač spojit će vas s vašim duhom, čuvarom koji će vam zadati prvi zadatak.

Ali na Zemlji je živio mudri profesor X i njegov manje mudri, ali okretni pomoćnik Billy. Kad je profesor otkrio izmjene u povijesti, odlučili su zajedno vratiti Zemlju na pravi put. Specijalnom napravom, profesor će Billyjev um prebaciti u tijelo mladića iz daleke prošlosti i tako pokušati ispraviti učinjeno.

I tko sam tu ja?

Već iz ovog dugačkog uvoda, vjerojatno je svima jasan vaš zadatak. Koristeći tijela zemljana na kojima su vanzemaljci obavili prepravke u povijesti (Indijanac u Americi, Kinez u Kini...), pobijedite zle sile i vratite red i mir. Kako ste vi ipak samo mladić u nepoznatom okruženju, to ne možete učiniti samo oružjem već morate koristiti i mozak.

Iako je i ovakva priča i ovaj tip igre viđen već mnogo puta, Krisalis je ipak uspio od Legendsa napraviti igru vrijednu igranja. Igra ima lijepu i šarenu grafiku, zanimljive zagonetke i teške neprijatelje. Vaš put kroz 4 zemlje (Amerika, Kina, Engleska i Egipat) popraćen je zgodnim melodijama i humorom, tako da vam nikad neće biti dosadno.

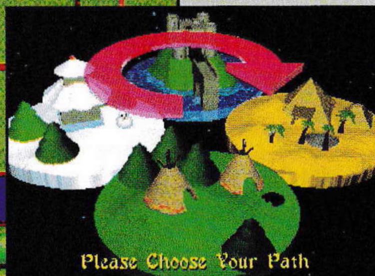
A kako se igra?

Upravljanje je vrlo jednostavno. Na početku, nakon kraćeg uvoda možete birati smjer svoga putovanja kroz povijest, tj. redoslijed kojim ćete posjećivati zemlje. Sasvim je svejedno što izaberete jer se oružja i predmeti ne prenose iz zemlje u zemlju. Ovdje možete i pritiskom na F1 upisati šifru i nastaviti igru na mjestu gdje ste stali. Nažalost, nju dobijate tek prelaskom zemlje, a svaka zemlja traži najmanje pola sata igranja, pa tako ipak ne možete prekinuti igru kad god hoćete.

U samoj igri vašeg junaka pratite odozgor, što će vas sigurno podsjetiti na slične igre (Spery's Legacy). Pokrećete se joystickom, a njime

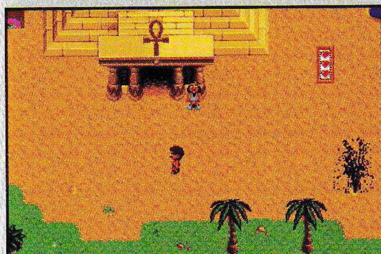


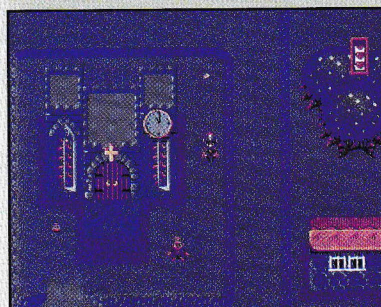
Umanjena mapa će vam uvelike pomoći u snalaženju jer su neki nivoi pravi labirint ograda i šumaraka.



Početni je odabir redoslijeda nivoa lijepo nacrtan ali nema nikakvog utjecaja na igru.







upotrebljavate i predmete na ekranu koje dobivate pritiskom na <SPACE> (skupljate ih samo tako da pređete preko njih, a primijetit ćete ih po tome što pomalo zasvjetlucaju kad im se približite). Oružja (na svakom nivou ima ih tri) mijenjate tipkama 1, 2 i 3. Nezamjenjivu pomoć u igri predstavljaju likovi ljudi koji su ipak ostali neizmjenjeni utjecajem vanzemaljaca. Oni će vas uputiti što trebate činiti te vam dati oružja i predmete potrebne za završetak igre. S njima razgovarate tako da im priđete i odaberete na malom ekranu rečenicu koju želite reći. Pazite, ako čovjek trči prema vama i maše oružjem, to vjerojatno nije jedan od ovih miroljubivih domorodaca, pa ga dočekajte na odgovarajući način.

Pa, što reći?

Mada su svi elementi ove igre već viđeni, ovdje su oni dobro načinjeni i uklopljeni te tvore zanimljivu i vrlo ugodnu igru. Dobru zabavu!

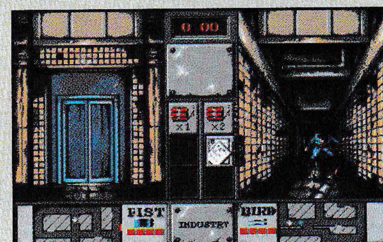
LEGEND	
Igrano na: Amiga 1200, 6MB	
Druge platforme: PC	
Zvuk	65%
Grafika	77%
Igrivost	84%
Krisalis	
UKUPNO	75%
Min. konfiguracija: Amiga 1200, 2MB	

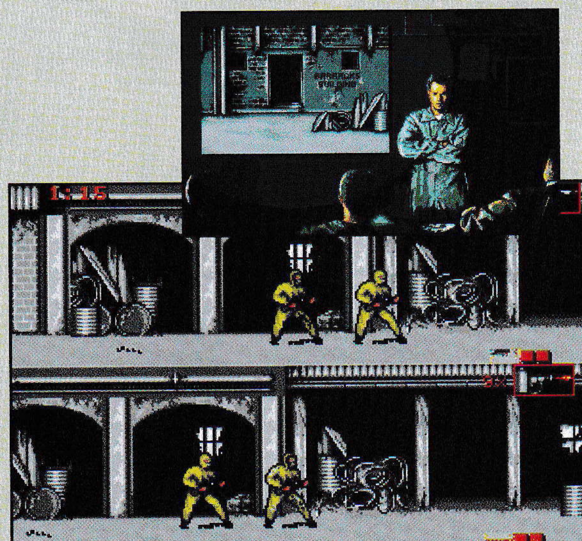
Alcatraz

Vedran Relić

U središtu pozornosti ove igre je zločesti mafijozo Miguel Tardiez, koji je poznato turističko izletište Alcatraz pretvorio u svoju rezidenciju te u njoj melje neko, navodno, nezakonito brašno i sadi neke biljke...

Vladinim čelnicima nimalo se ne sviđaju nadolazeći oblaci dima iz Alcatraza koji, uz veselo raspoloženje njegovih stanovnika, prijete ekološkom katastrofom kako za Alcatraz tako i za sam San Francisco. Odlučuju se poslati običan gumenjak s dva člana posade na otok ne bi li oni sredili račune s mafijozom. Vi ste u ulozi jednog od dva dobrovoljca tj. specijalca posebnog odjela za narkotike SFPD-a. Na početku vas nadređeni kapetan obavještava o svim misijama i njihovim primarnim i sekundarnim ciljevima. Bilo da ste izabrali opciju za jednog ili dva igrača, zaigrat ćete s obojicom. Po svim zakonima prirode ne možete tijek misli podijeliti na dva dijela, da ne spominjem istodobno neskladno fokusiranje očiju na dva dijela ekrana. Sve vodi na to da ćete morati jedno janje ostaviti vukovima a s drugim pokušati završiti misije i napustiti otok u jednom komadu. Naoružani ste jedino kuhinjskim nožem kojeg su reklamirali na TV pod imenom samurai. Već pri prvom susretu s čuvarem zapazit ćete da je znatno bolje naoružan od vas, toliko o ravnopravnoj borbi. Nakon što ste na njemu isprobali sve mogućnosti vašeg super kuhinjskog noža, vrijeme je da se pozdravite s njim i uzmete oružje koje je ostavio. Kod čuvara možete pronaći bombe, mitraljez i bacač plamena. Najučinkovitiji je mitraljez jer ima najveći domet, ali i najmanje municije. Predmete sakupljate jednostavnim sagibanjem, ali ćete se za promjenu oružja morati malo pomučiti. Naime, oružje je moguće promijeniti jedino kad se sakrijete u haustore ili u grmlje. Ali na njih ćete jako rijetko nailaziti, pa ćete morati dobro promisliti s kojim oružjem nastaviti igru. Kao i u prvom dijelu, morate se najprije došuljati do mjesta s kojeg ćete započeti misije.





Između nekih misija postoje i male podmisije, kao npr. penjanje na zgradu u stilu Spidermana dok vas čuvari pokušavaju pronaći svojim reflektorima.

Da bi igra bila "lakša", uvedeno je vremensko ograničenje tipa "budi tamo u toliko i toliko ili odlazimo bez tebe". Dakle, nemojte gubiti dragocijeno vrijeme na taktiziranje već nabrijte tempo do daske i stignite na vrijeme (2h) kako bi vas pokupio helikopter. U protivnom, mogli biste se pridružiti prvom janjetu. Igra dolazi na dvije diskete i ne može se instalirati na hard disk.

ALCATRAZ	
Amiga 500/1200	68%
PC / Atari 1040ST	
Infogrames	

Cijenjeno čitateljstvo,

tražili ste nas, pisali nam, molili... i mi smo, kao što to uvijek u takvim slučajevima biva (jer smo dobre duše) i ovoga puta popustili. Dakle, pred vaše je oči i uši stigao **SUPER SHOP**, rubrika u kojoj vam pomažemo jednostavnije i što je važnije, povoljnije nabaviti određeni CD naslov. U svakom ćemo Vam broju ponuditi određeni broj CD naslova, priložiti njihove cijene i **POPUST** koji dobivate **prilikom kupnje** koja će se odvijati **ISKLJUČIVO putem KUPONA u Hackeru**. Sve su cijene umanjene a ukoliko naručite više od jednog naslova, dobivate **DODATNI POPUST I UŠTEDU od 30 kn po SVAKOM dodatnom CD-u**. Nadamo se da će vas ova naša akcija razveseliti i da je ovo tek početak koji će vas uvjeriti da je ovaj **SUPER SHOP** zaista **SUPER!**

Super Shop



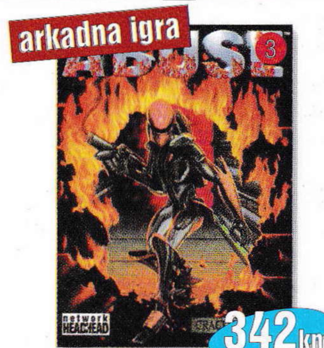
Just Grandma and Me

Već spada u klasike multimedijskih priča za djecu uzrasta od 3 godine.
Baka i unuka idu na plažu; vesele zgode, igra i razbibriga čekaju na vas. CD je na engleskom i španjolskom.



Mario's Games Gallery

Za ljubitelje Nintendo igara, poznati lik Mario u novom obiteljskom obliku. Društvene igre za djecu svih uzrasta i cijelu obitelj.



Abuse

Ako ste bili zadovoljni igrom Flashback, pružamo vam mogućnost da naručite igru koja će vam se također svidjeti.

"...igra je vrlo dobra i zaslužuje prilično visoke ocjene..." (Hacker, br. 14)



The Way Things Work

Jedan od najpoznatijih multimidijskih naslova. Pravi primjer upotrebe multimedije. U 30 sekundi naučite kako radi telefon, mikrovalna peć poluga...

Treba li uopće nešto reći o ovoj igri?! (Hacker 9)



Ultimate Human Body

Multimedijski anatomski atlas s animiranim i ozvučenim opisima rada djelova ljudskog tijela i organa. Izvrstan dodatni priručnik za sve razine školovanja.



MS Cinemania '96

Enciklopedija filma; nezaobilazni, multimedijski izvor informacija o sedmoj umjetnosti.

MS Encarta World Atlas '96

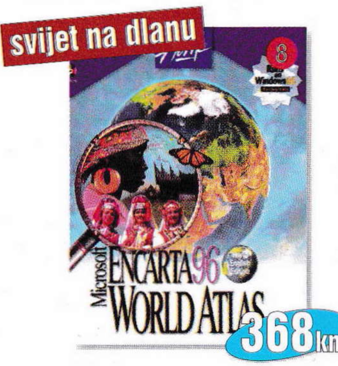
Najbolji elektronski atlas svijeta. Superbrzo pronalaženje svakog mjesta na svijetu koje ima više od 2000 stanovnika.



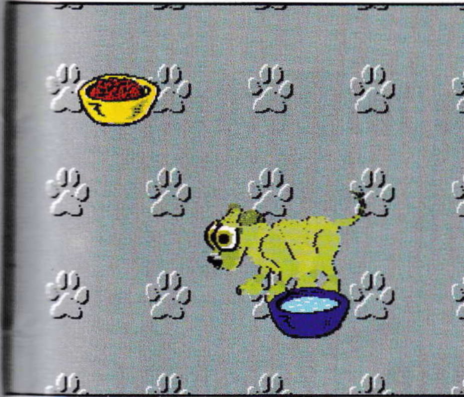


MS Encarta Encyclopedia '96

Najpoznatija opća multimedijska enciklopedija. Tekstualno, zvučne, glazbene, slikovne i filmske informacije o ljudima i događajima.



Igre naručite putem kupona u Hackeru. Količina CD-ova namijenjenih prodaji putem SUPER SHOPA je ograničena! Ukoliko je željeni CD rasprodan, imate prednost pri odabiru slijedeće narudžbe. U cijenu nisu uračunati poštanski troškovi.



Dogz

Vedran Relić

Da li ste ikada poželjeli da vam roda umjesto brata ili sestre donese malog slatkog psića? Jeste li!? Poigrajte se kroz veselu igru i razbibrigu uostalom, tko od ljubitelja pasa ne bi poželio simpatičnog ljubimca pa makar i na računalu?!

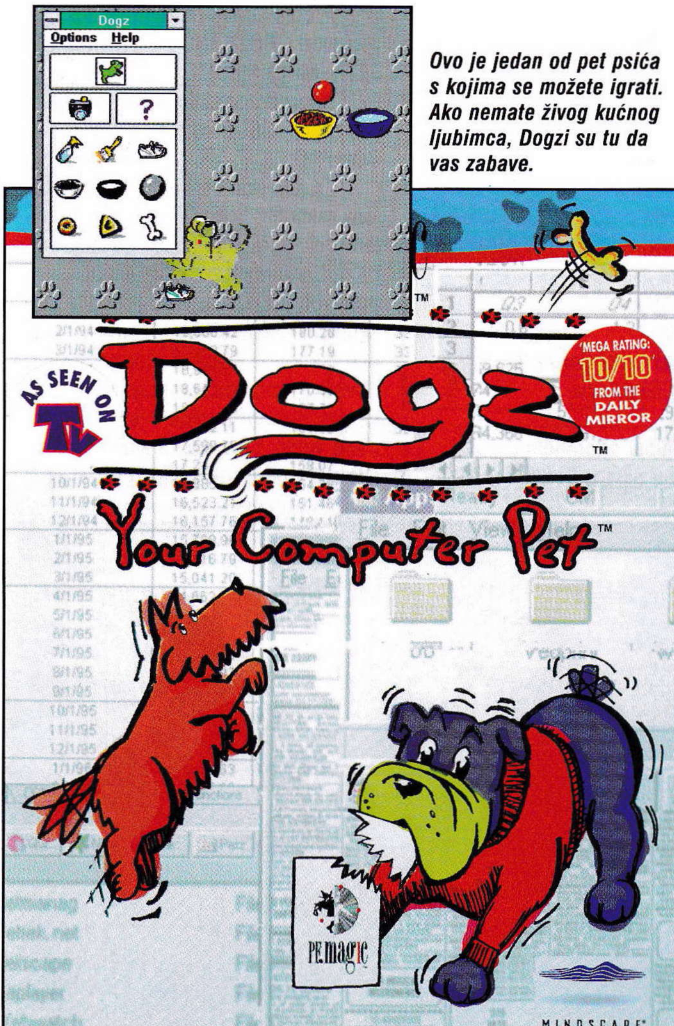
Vašim je mukama došao kraj jer stigli su Dogzi, ostvarenje poznate nam programerske kuće Mindscape. To je zapravo programčić koji vam omogućuje da usvojite malog psića kojeg ćete paziti, maziti (...i zvati ga Darkić...) i, što je najvažnije, kojeg vam nitko neće moći uzeti. Oprez! Briga o psu nije dječja igra. Morat ćete ga redovno hraniti i zalijevati kao i svakog pravog psa, u protivnom pas bi mogao potražiti drugog vlasnika.

Nakon uspješne instalacije u Windowsima će vam se otvoriti prozorčić u kojem se nalazi pet psećih kućica. U svakoj od njih krije se jedan psić. Na vama je da izaberete onog čupavca kojeg ćete moći gledati danomice. Svatko će, doista, moći izabrati jer su ponuđene sve atraktivne pasmine od pudlice do bernandinca. Za one neodlučne postoji upitnik kojeg treba ispuniti. Popunjeni upitnik računalo proguta, sažvače i konačno izbaci rješenje kojim bi svi trebali biti zadovoljni, i pas i vlasnik.

Dakle, krenimo na posao i poigrajmo se s novim "virtualnim" ljubimcem. Prvo ga malo počešemo po glavi, zatim mu malo bacimo lopticu, koju će Darkić vjerno donijeti natrag (naravno probušenu, ali koga briga, nije prava). Što se više bavite svojim psom, on će vam više uzvraćati svojom vjernošću i ljubavlju.

Treba napomenuti da su dečki iz Mindscapea mislili i na ostale ljubitelje životinja pa tako možete naići i na programčić Catz. Bit će interesantno kad vam sestra uz Dogze instalira i Catz: "Drž'ju Darkiću!!!". Tko zna, možda ćemo za koju godinu na Widowsima gledati i borbu pijetlova...

cijena: 264.99 kuna
ustupio: ALGORITAM
tel.: 01/ 42 81 89



Ovo je jedan od pet psića s kojima se možete igrati. Ako nemate živog kućnog ljubimca, Dogzi su tu da vas zabave.

28. Međunarodni sajam informacijske tehnologije

5. do 9. studeni '96

Info '96

Svijet multimedije





I ove nam godine značajna informatička manifestacija otvara svoja vrata. Pogledajmo što INFO '96 priprema svojim izlagačima ali i posjetiteljima.

INFO sajam je zamišljen kao godišnji susret svih vodećih informatičkih kuća na jednome mjestu, kao njihova prezentacija i promidžba njihovih proizvoda i uluga široj javnosti. Na takve smo manifestacije uvijek dolazili s najvećom znatiželjom a odlazili zadovoljni ili manje zadovoljni, već prema našim očekivanjima i svake se godine ponovo vraćali s nadom da će biti bolje, zanimljivije, kupcu dostupnije... Stoga, prije njegova ovogodišnjeg početka, najavljujemo najznačajniju informatičku manifestaciju a impresije ćemo zbrajati nakon što nam INFO 96' zatvori svoja vrata.



Prema velesajamskim najavama, ovogodišnju će informatičku priredbu pratiti izlaganje preko 300 izlagača iz 16 zemalja i na nama je da vjerujemo kako će biti dovoljno noviteta za svačiji ukus. Zagrebački velesajam, kao organizator, priprema nove, atraktivne sadržaje kao što je SVIJET MULTIMEDIJE, CAD-FORUM, CYBER CAFFE te čitav niz seminara, prezentacija i drugih događanja. U okviru projekta SVIJETA MULTIMEDIJE, koji je koncipiran kao workshop u kojem će posjetitelji moći upoznati i testirati najnovija dostignuća na polju multimedije. Uz stručne prezentacije, organizirano je, kao što smo to već najavili na početku časopisa u rubrici Hack galerija, i NATJECANJE za najbolji profesionalni i neprofesionalni multimedijski produkt. S obzirom na to da vjerujemo kako će takav natječaj pobuditi pozornost i naših darovitih čitatelja, objavljujemo uvjete natječaja.

Prijavu treba poslati na adresu Zagrebačkog velesajma (projektni tim INFO '96), Avenija Dubrovnik 15, Zagreb do 1.11.1996. U prijavi treba posebno navesti:

ime i prezima autora odnosno naziv poduzeća
adresu, telefon, telefaks i e-mail
naslov produkta
naručitelja produkta (ako postoji)
nakladu (predviđenu ili raliziranu)
namjenu produkta
opis njegova rada (u najviše 15 redaka)
minimalne zahtjeve glede instalacije i izvođenja

Prezentacija odabranih radova obavit će se u okviru SVIJETA MULTIMEDIJE, tijekom sajma INFO '96, od 5. do 9. studenog 1996., kada će biti dodjela nagrada i priznanja.

Nagrade:

Profesionalni multimedijalni proizvod - POSEBNO PRIZNANJE SVIJETA MULTIMEDIJE

Neproferionalni multimedijalni proizvod - OSOBNO RAČUNALO COMPAQ

Za sve one koji će s negodovanjem zaključiti kako je natječaj objavljen prekasno i kako neće imati vremena dotjerati svoj multimedijalni proizvod i prikazati ga u pravom svjetlu, dobro će doći podatak da je ovo tek korak ka sljedećoj godini i novom informatičkom sajmu do kojeg će vas tijekom godine vijerno i pouzdano voditi a i u njemu aktivno sudjelovati vaš časopis Hacker.





ADI Duo Multimedia Pack

Poznati proizvođač monitora, tvrtka ADI, ponudio nam je multimedijski paket sastavljen od 17" monitora s ugrađenim zvučnicima, Windows 95 tipkovnicom i mišem. Monitor je sposoban prikazivati u rezoluciji od 1024x768 piksela bez preplitanja s frekvencijom osvježavanja ekrana do 75 Hz. Ugrađeni zvučnici snage su 7 vata po kanalu i imaju ugrađeno pojačalo. Ovim proizvodom ADI nam poručuje da će nas povesti iz kamenog doba do famozne 2000-te godine. Pitamo se samo, čime ćemo platiti ADI-jev novitet; kamenjem ili elektronskim novcem?!

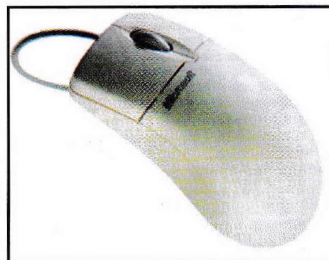


Nintendo Gameboy

Za one koji se ni za trenutak ne mogu odvojiti od svojih elektroničkih igračaka, Nintendo je kreirao novi Gameboy. Iako tridesetak posto manji i pedesetak posto lakši od standardnog Gameboya, zadržao je iste, standardne CATRIDGE za igre. Osim malih dimenzija, krasi ga i prelijepo, stilizirano kućište presvučeno brušenim metalom.

Microsoft Intellimouse

Da Microsoft ne izdaje samo nove operativne sustave i ostale softverske izradke, svjedoči ovaj odlično dizajniran miš. Osim dvije standardne tipke, na ovom se proizvodu nalazi i maleni kotačić koji omogućuje povlačenje stranice dok miš ostaje nepomičan. Osim povlačenja stranica, ovaj čarobni kotačić pomoći će vam i pri zumiranju dokumenta. Početak distribucije ovog novog hardvera najavljen je za mjesec studeni ove godine.



Connectix color Quickcam

Ako vas zanima digitalna fotografija ili desktop video, za manje od 500 DEM možete nabaviti ovu minijaturnu kolor kameru i snimati statične slike u rezoluciji od 640x480 piksela. Rezolucije u video modu nešto su manje i iznose 160x120 piksela pri 15 slika u sekundi. Osim kamere, u paket je uključen i softver za izradu multimedijalnih čestitki.



HP OmniGo 700LX

Želite li imati ured u svome džepu? Dobro, mobitel ste već kupili u HPT-u, ali kako strpati fax i računalo u džep (a kolica za akumulatore?)? Ne brinite, Zola ima riješenje za vas! Novi HP-ov





model palm-topa HP OmniGo 700LX (us to što ima razne organizere, adresare, rokovnike sa zvučnim alarmima za zaboravne) omogućuje vam slanje i primanje faxsova, E-maila te internet komunikaciju doslovno s plaže ili sa skija. Naravno, komunikacija se odvija preko GSM mobitela brzinom od 9.600 bps. Iako je sustav prijenosa podataka isti kao i kod notebooka, prednosti OmniGo-a su njegova minijaturnost, a i podacima možete pristupiti trenutačno, ne čekajući "desetak" minuta da se podigne operacijski sustav da biste pronašli obični telefonski broj, vidjeli kad imate zakazan sastanak, poslali ili primili fax, e-mail. Uostalom, sve podatke možete prebaciti i na svog PC ljubimca i obratno. **inf:Zola, tel, 01/6525-860, 6528-513**

HPovi novi ljubimci

Ova dva nova HP-ova printera namijenjena su za profesionalnu poslovnu, ali i za kućnu primjenu. Brzinom ispisa od osam stranica u minuti u crnoj boji i četiri stranice u minuti u koloru, oni će zasigurno zadovoljiti korisnike kojima je potreban brz, pouzdan i, što je najvažnije, kvalitetan ispis. Treba napomenuti da je HP DeskJet 820 Cxi točno usmjeren na veliko tržište Windows korisnika. Što bi to trebalo značiti? HP-ova Windows implementacija koju su zajedno razvili HP i Microsoft omogućit će vam znatno kvalitetniji ispis iz bilo koje Windows aplikacije.**inf:Zola, tel, 01/6525-860, 6528-513**



ShareVision PC3000

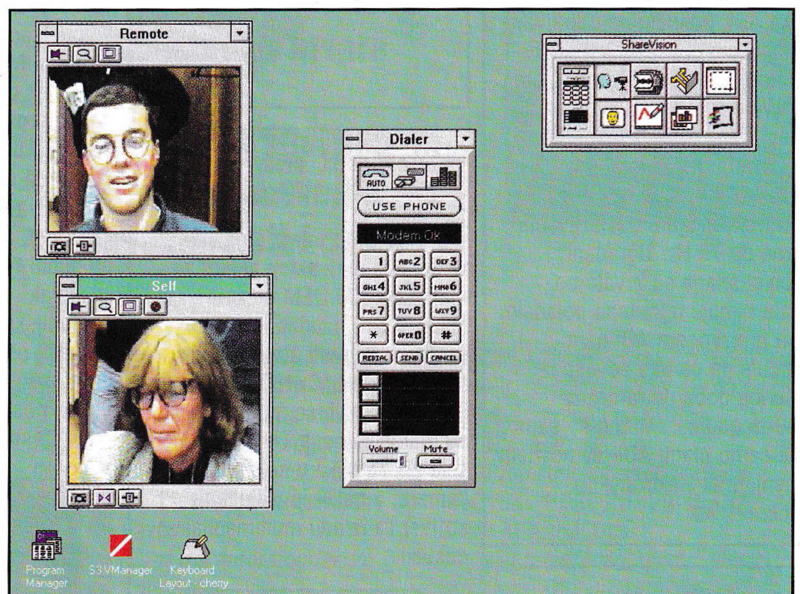
Video konferencije, nezaobilazne scene SF filmova polako dolaze i u naše domove.

Tvrtku Creativ upoznali smo preko njihovih zvučnih kartica Sound Blaster koji su postali doista standard na području PC zvuka. Kvalitetom i cijenom osvojili su više od 70 % svjetskog tržišta i postali nezaobilazno ime kada govorimo o multimediji.

U ovom broju vam predstavljamo ShareVision PC3000, Creativov odgovor na sve zanimljiviju temu video konferencije. ShareVision dolazi u ovećoj kutiji u kojoj je sve potrebno za uspostavu veze: fax modem 28800, video i audio kartica, minijaturna CCD kamera i kombinirani mikrofon-slušalica te komunikacijski softver. Minimalna konfiguracija je 486-ica sa 8 Mb RAM-a. Instalacija je vrlo jednostavna. Kad u računalo umetnete video i audio komunikacijsku karticu u dva prazna ISA utora, audio karticu povežite priloženim kabelom s modemom, kameru spojite na video ulaz, uključite mikrofon-slušalicu i hardverski dio je gotov. Za softverski dio instalacije priložene su tri diskete. Na prvoj je Microsoftov Video for Widows, a druge dvije sadrže ShareVisionov softver.

Poslije nepunog sata instalacija je gotova i spremni ste za video konferenciju preko obične telefonske linije. ShareVision vam omogućuje prikaz videa u 16 ili 24-bitnoj tehnici. Brzina prijenosa slike iznosi 15 sličica u sekundi za sliku veličine 96x80 piksela, 12 sličica u rezoluciji 128x96 ili 10 sličica od 160x112 piksela u 16 bitnoj dubini boje. Možete snimiti i 24-bitne slike rezolucije 320x240 ili 640x480 piksela. Zvuk na vezi uspostavljenoj na maksimalnoj brzini od 28800 BPS je besprijekoran. Pored zvuka i slike, možete istodobno prenositi i podatke ili surađivati na popularnim Windows programima (opsežna lista s testiranim aplikacijama priložena je uz uputstva). Dvoje ljudi zapravo dijele iste programe i editiraju datoteke zajedno čak i ako samo vi posjedujete ShareVision. Program za komunikaciju je neobično jednostavan za uporabu. Na raspolaganju su vam prozori Self (vaša slika) i Remote (sugovornikova slika), Dailer (prozor s telefonom u kojem se biraju i memoriraju brojevi) i glavni ShareVisionov Toolbar. Toolbar sačinjavaju Applicatin Sharing (program za dijeljenje aplikacija) i Whiteboard (crtaća ploča). Svaki korisnik određuje koje aplikacije želi dijeliti i možete početi.

Tvrtka Creativ još nam je jednom ponudila vrhunski proizvod koji će zasigurno pronaći svoje korisnike. Ako je i vama potrebna ovakva komunikacijska snaga ili upravo razmišljate o unapređenju vašeg računala, nemojte zaobići ShareVision PC3000, on će vašem PC-u dodati i oči.

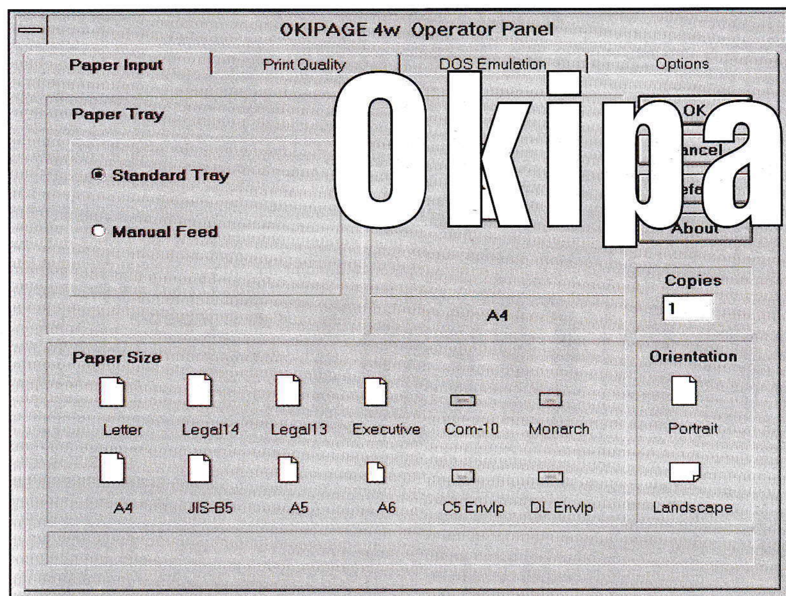


Tipičan izgled ekrana nakon što ste uspješno uspostavili vezu sa sugovornikom.



Laserski pisači su svojom visokom cijenom dugo bili nepristupačni prosječnom korisniku. Dolaskom OKI-jeva novog laserskog pisača OKIPAGE 4w, stvari se polagano mijenjaju.

Okipage 4w



Okipage nudi širok izbor alata za fino podešavanje ispisane stranice. Raznovrsnim izbornicima moguće je podešavati sve parametre: od biranja rezolucije ispisa do formata ispisane stranice koja može biti i nestandardna.

Male dimenzije, tek nešto veći od formata papira A4, dopadljiv i kompaktan oblik prvo je što ćete zamjetiti vidjevši Okipage. Osim dimenzija, nije zanemariva ni težina koja kod ovog modela iznosi samo 3,8 kg, što mu omogućava da stane na svačiji stol. No, nije samo oblik prednost ovoga pisača. Naime, OKI je primjenom svoje nove, jedinstvene LED tehnologije (koja koristi "matricu" LED-ova razmještenih po cijeloj širini papira) omogućio sasvim nov pristup u konstrukciji laserskih pisača što za posljedicu ima eliminaciju mnoštva mehaničkih dijelova (u odnosu na klasičnu lasersku tehnologiju), smanjene troškove izrade i održavanja te pojavu proizvoda čija je težina osjetno manja. Razna pojednostavljenja primjenom LEDa nisu nimalo išla nauštrb kvalitete otiska, štoviše, nema čak ni izobličenja rasterskih točkica na rubovima papira (tj. nisu elipsaste).

Klasični laserski pisači zajedno s tonerom moraju promijeniti i slikovni bubanj. Kod OKI-jevog pisača glava je odvojena od tonera i nju ne mijenjamo, što bitno snizuje cijenu prilikom zamjene istrošenog punjenja. Dočim pisač spojite na računalo priloženim Centronicsovim paralelnim kabelom i instalirate upravljačke programe (postoje Windows 3.x i Windows 95 inačice), možete ispisati probnu stranicu. Kvaliteta ispisa je odlična i na razini je s pisačima znatno skupljih kategorija. Pri rezoluciji od 300x300 dpi za četiri stranice trebat će vam minuta vremena. Pomoću OKI-jeve MicroRes 600 tehnologije, interpolacijom dolazite i do razlučivosti od 600x600 dpi, što je dovoljno i za one zahtjevnije korisnike, pri čemu brzina ispisa ostaje i dalje pri četri stranice u minuti! Prilikom ispisa na raspolaganju vam je izbor za različite formate papira, pisama, a ispis je moguće prilagoditi i potpuno nestandardnim veličinama.

OKIPAGE 4w pripada kategoriji Windows pisača što znači da je posebno prilagođen i radi samo u Windows okružju (što nas ne bi trebalo zabrinjavati jer su Windowsi operativni sustav budućnosti).

Zahtjevi za hardverskom snagom su mali, tako da će pisač glatko surađivati sa 486SX/25 i 8 Mb RAM-a u Windows 95 OS-u. Za Windowse 3.x dovoljna će biti i 386-ica sa samo 4 Mb RAM-a. Iako je svima dobro poznato ime Oki, nije loše za napomenuti da je garancija za pisač DVIJE GODINE, a na LED HEAD garancija je čak PET GODINA!

Tih i brz rad, vrlo povoljan omjer kvalitete i cijene, petogodišnje jamstvo dovoljan su razlog da kod kupnje novog pisača svakako pogledate i OKI-ja, posebice ako cijena utječe na vaš izbor između laserskog i ink jet pisača.



Htjeli mi to priznati ili ne, lijep ispis teksta i slika na papiru ostavit će uvijek bolji dojam, osobito ako imamo na umu da je cijena ovog pisača niže od cijene većine igličnih.

Ako ste korisnik InterNET-a svakako koristite FTP. FTP služi za prenošenje datoteka od remote hosta do local hosta. Dakako, remote-host znači udaljeni poslužitelj, a local-host je vaše lokalno računalo na kojem radite.

File Transfer Protocol (ftp)

Nikola Đelić

Da biste koristili FTP, morate biti spojeni SLIP (Serial Line InterNET Protocol), CSLIP (Compressed Serial Line InterNET Protocol), PPP (Point-to-Point Protocol) protokolima, koje podržava svaki modemski ulaz vašeg ISP-a (InterNET Service Provider). Kao što znamo, u Hrvatskoj imamo samo dva ISP-a i to su neprofitabilni CARNet i komercijalni servis HPT-a.

Prednost FTP-a nad standardima koji se koriste na BBS-ovima, kao što su ZModem, HS-Link ili SModem, je ta da vam treba samo jedan program koji i šalje i skida datoteke, a kod UNIX Zmodema imate naredbu *SZ* za *Send ZModem* (vi primate datoteku) i *RZ* za *Recive ZModem* (vi šaljete datoteku). Uz FTP jedan od isto tako popularnih protokola za prijenos podataka je *ZTel* kojeg koriste oni iskusniji korisnici InterNET-a, a koji se koristi za download i upload datoteka na BBS-ove koji su spojeni na InterNET preko TELNET-a. Neke od osnovnih naredbi FTP-a su:

get <ime datoteke> = ovom komandom izdajete naredbu programu da skida datoteku

send <ime datoteke> = ovom komandom izdajete naredbu programu da šalje datoteku

asc = ASCII transfer (po defaultu) služi za prijenos tekstualnih datoteka, a ako njime prenosite binarne datoteke nećete uspjeti

bin = BINARY transfer služi za prijenos svih datoteka, ujedno i najsigurniji transfer

hash = pošto FTP kojeg pokrećete iz UNIX prompta ili iz DOS prompta u Windowsima 95 nema pokazatelj da li se trenutačno nešto prenosi i kojom brzinom, kad utipkate ovu naredbu kod svakog transfera za svaki preneseni kilobajt dobit ćete na ekranu jedan #

mget <imena> = naredbom get primate samo jednu datoteku, a naredbom mget primate skup datoteka zadanih u komandnom promptu (npr. mget fprot*.*)

mput <imena> = isto kao i naredbom mget, samo što šaljete

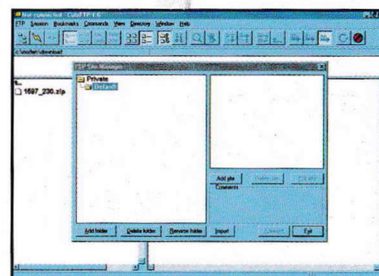
prompt = ako ne upišete ovu naredbu prije mgeta ili mputa, kad se završi transfer datoteke, program će vas pitati za sljedeću datoteku y/n (Interactive mode off.)

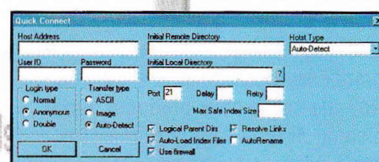
mkdir = isto kao md naredba u DOS-u

rmdir = isto kao rd naredba u DOS-u

pwd = izlista vam trenutačnu putanju, odnosno aktivan direktorij (npr. /pub/linux/ircll)

o = kad uđete u FTP program, ovom naredbom otvarate vezu sa zadanim remote-računalom





close = ovom naredbom zatvarate vezu s remote-računalom

by = ovom naredbom izlazite iz FTP programa

Većina se ovih naredbi koristi pri svakom korištenju FTP programa. Ako se spajate na remote-računalo na kojem imate svoj korisnički račun, naravno, unijet ćete vaš login i šifru, ali ako ćete koristiti anonymous (ili ftp, što je jedno te isto) login, onda ćete kao šifru morati unijeti vašu e-mail adresu. Pokrećete li FTP program, njegova sintaksa glasi:

ftp <adresa remote-računala> <port>. Kad ste prenijeli datoteku, dobit ćete detaljne podatke o transferu, tj. vrijeme trajanja prijenosa datoteke i brzinu (u kilobajtima po sekundi) prijenosa datoteke.

Moj vam je savjet da svaki put pri korištelju FTP programom, odmah po spajanju s remote-računalom, upišete naredbu *BIN, HASH i PROM.*

http://www.cdromshop.com/home.html
Ako vam se ne da čekati da neka igra dođe u Hrvatsku, slobodno svoju omiljenu igru naručite po prosječnoj cijeni od 60$ i ona će vam stići već sljedeći dan.

http://www.playboy.com
WWW stranice najpoznatijih svjetskih erotskih magazina. Svako papirnato izdanje možete naći kao elektronski primjerak na ovoj stranici.

http://www.shareware.com
Ako imate BBS ili vam treba najnoviji shareware u svijetu, na ovoj stranici ćete ga naći. Naravno, sve je besplatno.

http://www.cnet.com/Gamecenter/Exclusives/Console
Želite li kupiti novu konzolu? Ne možete se odlučiti između Sony Playstationa, Sega Saturna ili Nintenda 64? Pogledajte ove testove, pa se odlučite.

Internet rubriku o WWW stranicama piše i uređuje http:// Nikola "BrAb" Đelić

http://www.windowsnt.com
Fali li vam driver za vaše Windowse NT 3.51 ili 4.0? Detaljnim prikazom i kategorizacijom možete naći driver za bilo koji uređaj.

http://www.windows95.com
Koristite li driver za zvučnu karticu za Windowse 3.x? Nostalgičari ste? Ma, promijenite vaše zastarjele drivere i riješite se većine problema.

http://www.geocities.com/TimesSquare/3873/irc.html
Ako ste često na InterNET-u i gubite vrijeme "ircajući" se kao ja, na ovoj stranici ćete naći najveći broj skripti i botova.

http://www.altavista.digital.com
Najpoznatija stvar na Webu su search engineovi. Unesete željenu temu i dobit ćete adrese!

http://www.arcadium.com
Posjetite ovu adresu i saznajte kako vaše najomiljenije igre igrati preko mreže (Doom 2, Duke Nuk'em 3D, Quake...).

http://www.gamesdomain.com
Happypuppy.com je najveći InterNET server za igre.

http://www.excite.com
Najveći search engine na svijetu. Preko 50 MILIJUNA Web adresa.

Windows '95

Jadranko Tudović

Windows 95 je ovog časa najzastupljeniji operacijski sustav za tzv. IBM PC kompatibilce. Trenutačno je preko 30 milijuna registriranih korisnika ovog programskog paketa. Kod nas u Hrvatskoj Windows 95 sve sigurnijim korakom stiže na sve više računala...

Bilo kako bilo, Microsoft je novi dizajn i ostale novine ovog operacijskog sustava namijenio sadašnjim, a posebno novim generacijama korisnika. Stoga smo odlučili da vam kroz nekoliko brojeva na jednostavan način objasnimo osnove Windowsa 95, njegove vrline ali i mane... i kako biti uspješan korisnik Windows 95 sustava!

Što je operativni sustav?

Temeljni je softver svakog računala operativni sustav. Sama riječ sustav nagovještava čitav niz jedinstvenih programa čija je zadaća osloboditi nas korisnike (možda i ovisnike) mnogobrojnih zamornih detalja. Jednostavnije, operacijski sustav računala možemo usporediti s našim operacijskim sustavom. Kako? pitate se. Dok hodamo ulicom i razgledamo šarene izloge, čitamo plakate ili se odlučujemo za film koji ćemo gledati, uopće se ne bavimo mislima o kucanju našeg srca ili disanju, o radu našeg želuca i.t.d. O svemu tomu vodi brigu naš "operativni sustav".

Let's START

Ako o osnovnim funkcijama vašeg računala ne brinu Windowsi 95, požurite i nabavite ih, to je univerzalni odgovor na vaše potrebe. POZOR! Windowsi 95 uopće nisu ni najbolji ni najbrži ni najstabilniji operativni sustavi, oni su najbolji u okviru očekivanog, a po dizajnu su sigurno najdražesniji i najljupkiji! Osim toga, novo ruho Windowsa koje nam je Microsoft podario zasigurno će potrajati i nakon 2000. godine.

Što nam pružaju Windosi 95?

Najkraće rečeno, ugodan rad na svim poljima računalne primjene počev od našeg računala u kućnom okružju preko rada u mreži (LAN) pa prema daljinskom upravljanju (remote control) sve do surfanja Internetom. Standardno su opremljeni s podrškom za multimediju i rad s CD-ROM pogonima, a upravljanje diskovima je podržano novom programskom podrškom. Više vam neće trebati stari dobri Stacker za sažimanje diskovnog prostora i još puno toga. Najviše se osjeća utjecaj novog grafičkog korisničkog sučelja koje je uistinu dobro rješeno.

Hm, da, još nešto, napokon imena datoteka mogu biti veličine omanjeg romana - do 255 znakova duljine - a tu se može upisati "bilo kaj" pa čak i razmaci (sjetimo se DOS-ove sheme 8.3!).

Nabrojimo osnovne odlike Windows 95:

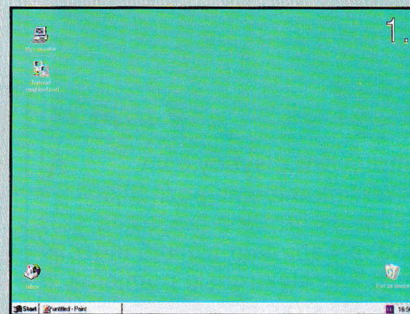
Višezadaćni rad
Multimedija
Održavanje diskova
Komunikacije
Plug & play (jednostavno dodavanje hardvera)
Jednostavna podrška za prijenosna računala
Veća stabilnost u radu (naročito s 32-bitnim aplikacijama)
Podrška dugačkih imena (do 255 znakova)

Kakvo računalo trebamo za rad s Windowsima 95?

U literaturi postoji tzv. minimalna konfiguracija na kojoj sve to radi, ali konfiguracija na kojoj je rad još koliko-toliko podnošljiv je:

CPU	486DX2/66
RAM	8 MB
HDD	420 MB
VGA	S3 (obična)
MIŠ	

Osim nabrojenog, preporučljivo je imati i CD-ROM pogon kao i neku 16-bitnu zvučnu karticu. Naravno, danas većina korisnika ima zadovoljavajuću konfiguraciju hardvera. Naročito ako imate 16 MB ili više RAM-a.



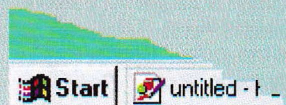
Radni stol (Desktop) Windowsa 95

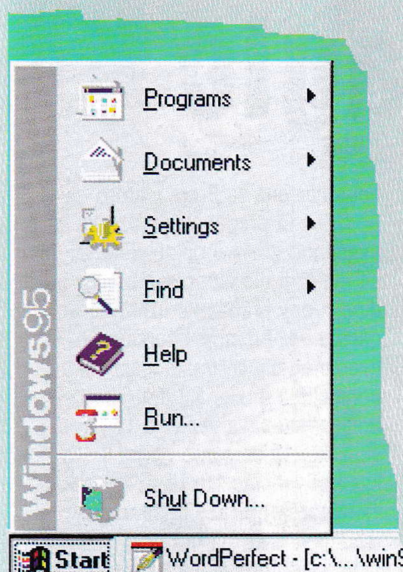
Pogledamo li sliku (1), uočit ćemo dva područja na ekranu. Velikim dijelom dominira sam "stol" na kojem se u početku instalacije obično nalaze simboli:

My Computer, Recycle Bin (Koš za smeće), eventualno i Network Neighborhood. Po potrebi možemo na radni stol postaviti i simbole diskova, printera kao i omiljenih aplikacija.

Traka sa zadaćama (Taskbar)

Drugi je vrlo značajan dio sivi redak na dnu ekrana. Taj se redak naziva traka sa zadaćama (eng. Taskbar). Na njenom je početku gumb s natpisom Start. Gumb Start otvara jedan izbornik tipičan za Windows 95 sustav. I Microsoftu se sviđa novo ruho Windowsa 95 pa su to isto ruho





podarili i najnovijim Windowsima NT 4.0! Pri prvom pojavljivanju radnog stola Win95, javlja se poruka "Click here to begin" (kliknite ovdje za početak...) sa strelicom koja pokazuje na ovu tipku. Klikom na nju aktivira se izbornik Start.

Na desnom kraju trake sa zadaćama vidimo sat, indikator tipkovnice kao i potenciometar glasnoće naših zvučnika i.t.d. Što će se sve pojavljivati u desnom dijelu trake sa zadaćama ovisi o trenutačnoj aktivnosti naših Windowsa kao i o naknadno instaliranom softveru. Te simbole možemo shvatiti kao prečice do tzv. rezidentnih programa u operativnom sustavu. Dobri poznavatelji starog (dobrog?) DOS-a dobro znaju što su rezidentni programi, no odmah napominjem da u traci sa zadaćama ne možete vidjeti te programe. Međutim, vaši će omiljeni rezidentni programi i dalje raditi u DOS aplikacijama koje startamo u prozorima...

Hej, pa gdje je Program Manager?

Najvažnija uloga trake sa zadaćama je nadzor, upravljanje i prebacivanje između trenutačno aktivnih aplikacija.

Windowsi su nastali iz potrebe rada s više aplikacija-programa istodobno. U starim Windowsima (onim 3.x) to je bilo pomalo nespretno riješeno. Pojavom "taskbara" rad je uistinu olakšan, naročito za početnike. Prije svega, smanjena je potreba za dvostrukim kliko na kojekakve sličice na ekranu. Inače, iskustvo pokazuje da je dvostruki klik prilično težak za odrasle početnike. Traka sa zadaćama ujedno pruža odličan pregled nad aktivnim aplikacijama te smanjuje mogućnost nehotičnog višestrukog pokretanja istih aplikacija.

Za potpune početnike: Radni stol u Windows 95 okružju možemo zamisliti kao obični (drveni) stol u našoj sobi. Kad počinjemo nešto raditi, često se služimo jednom, dvjema ili više knjiga. Zatim, imamo npr. i kalkulator, a u jednom od prozora nešto skiciramo... Trebamo li neki papir ispod najgornjeg, jednostavno ga izvučemo na površinu. Odjednom cijela zbrka! Na tom stolu nastojimo održati red. Suvišne papire ili spremimo u neku mapu ili ih bacimo u koš za smeće. On je važan poput stola! Koja je dobra strana koša za smeće? Hm, pa možete iz njega izvaditi neki odbačeni list ako se na vrijeme sjetite.

Završetak rada s Windowsima 95

Jedna vrlo važna stvar! Rad pod Windowsima 95 uvijek završavamo procedurom "Shut down". Nikako ne isključujte računalo čim ste gotovi s poslom! Treba kliknuti na gumb Start i na izborniku odabrati naredbu Shut down. Nakon toga slijedi lagano zatamnjenje slike na ekranu i novi prozor s pitanjem. Automatski je ponuđen izbor za regularan završetak rada s Windowsima 95. Naravno, ovdje se možemo i predomisliti te nastaviti dalje s radom. Osim toga, tu je i mogućnost prebacivanja u DOS mod rada (verzija DOS 7.0)! Vidimo i neke mogućnosti promjene ulazne šifre, no to će biti tema sljedeće Windows 95 radionice!

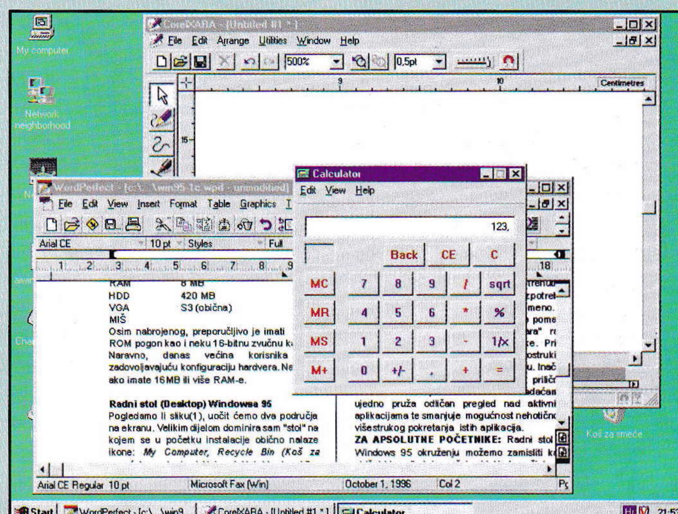
Kliknemo li lijevom tipkom miša na gumb Yes, pokrenut ćemo zatvaranje Windowsa 95. Tada slijedi poznata slika na ekranu s oblacima i porukom o zatvaranju, a na završnom crnom ekranu narančasti slovima piše: It's now safe to turn off your computer! (Sada je isključivanje računala sigurno!)

Instalacija Windowsa 95

Win95 je vrlo složen skup programa koji zahtijeva preko 50 MB diskovnog prostora. Premda instalacija teče glatko zahvaljujući "čarobnjaku" koji vas vodi gotovo nepogrešivo, ishod ne mora biti uspješan. Glavni je razlog tomu tzv. plug&play mehanizam koji će učiniti sve da se Win95 sprijatelje s vašim hardverom. Kod novih računala (u kojima su svi dijelovi predviđeni za plug&play) nema baš nikakvih problema, kod starijih računala problemi će vas usmjeriti prema iskusnijim hakerima. Sa softverskog stajališta problema neće biti ako postavljate Win95 na prazni disk ili kad ne brinete što će se zbiti s vašim dosadašnjim instaliranim softverom. U svakom slučaju, DOS programi sigurno neće biti ugroženi. Dakle, vaše igre ostaju žive i zdrave!

Pitanje je sad gdje su tu uopće poteškoće? Stvari se kompliciraju zbog starih Windowsa (3.x). Ako želite ostaviti vaše stare Windowse na životu, tada ćete spriječiti čarobnjaka iz Win95 da instalaciju provede u direktorij vaših starih Windowsa, jedino ćete ovakvom instalacijom bezbolno dodati Win95 na postojeće stanje vašeg računala. No aplikacije iz starih Windowsa morat ćete reinstalirati u Win95 okružje da bi bile i tamo vidljive! Ako ste odlučili raskrstiti sa starim Windowsima, tada pustite čarobnjaka da radi za vas. Stare će Windows aplikacije većinom biti automatski uključene u Win95 okružje! Međutim, nitko nije savršen pa se nemojte čuditi nekim manjim nepravilnostima i problemima. Osim toga, postoje i neke stare Windows aplikacije koje ne rade pod Windowsima 95.

Edukon
informatička škola
Gundulićeva 22a
Zagreb



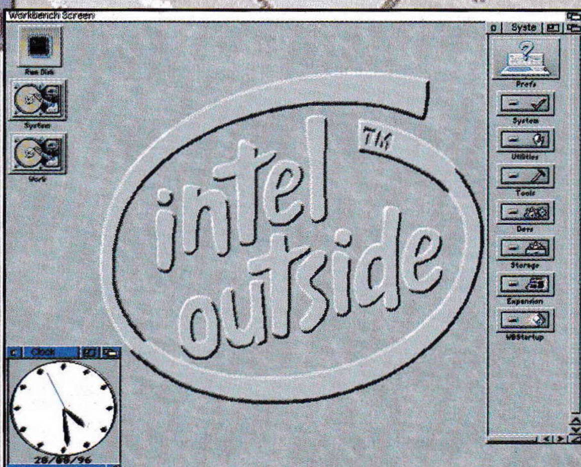
It's a kind of magic

Kristijan Žibreg

Dr. Kristijan je odlučio na svojem WB-u napraviti malo face-liftinga jer mu je dojadila bljutavo siva boja i zastarjeli dizajn. Uz pomoć par Prefs editora i odličnog MagicWorkbench paketa, Workbench je ponovno uhvatio korak s konkurencijom i prestigao je - za čitavu dužinu.

Pointer služi za promjenu oblika, veličine i boje pokazivača tj. popularne strelice koju mišem pomičete po ekranu. Na lijevoj je strani Pointer editora uvećana slika pokazivača, a četiri pravokutnika desno prikazuju pokazivač na raznim bojama pozadine. Gumbom Normal/Busy se prebacujete između dvije osnovne sličice za pokazivač: normalnu i tzv. busy koja se prikazuje kad računalo nešto radi (npr. čita ikone, čita listu pisama itd.). Novi pokazivač crtate tako da odaberete neku od četiriju boja (pokazivač ima tri osnovne boje i boju pozadine koja se ne da mijenjati - sve što se njome nacrta će otkriti grafiku ispod pokazivača) i mišem crtate po uvećanom dijelu (gumb Clear ispunjava cijeli dio odabranom bojom, što je korisno za brisanje starog pokazivača). RGB kliznicima podešavate paletu pokazivača, koja nema veze s WB paletom, određenu Palette editorom. Pokazivač može imati najviše četiri boje (tri + transparentna pozadina) bez obzira na broj boja u kojem radi sam WB, a ograničenje proizlazi iz specifičnosti Amiginog hardvera za sprajtove. Ako ste previše eksperimentirali s paletom, tipka Reset Colors će vratiti boje na zadnje snimljeno stanje.

Gumbom High Res/Low Res mijenjate horizontalnu razlučivost pokazivača (320 ili 640 točkica). Odaberite High Res jer imate dvostruko više piksela po horizontali, a pokazivač izgleda puno precizinije zbog manjih piksela. Razlučivost pokazivača je neovisna o razlučivosti WB-a zahvaljujući čaroliji AGA čipova. Nemojte zaboraviti odrediti i "hot spot" točku, tj. točku na pokazivaču kojom pritišćete po elementima GUI-a. Hot-spot je standardno postavljen u gornji lijevi kut pokazivača tj. na vrh strelice. Položaj hot spota mijenjate dugmetom Set Point, a potom na uvećanoj slici pokazivača kliknite željenu točku. To isto napravite i na "busy" pokazivaču jer, naravno, normalan i busy pokazivač imaju različite slike i hot spot točke. Ako vas probno zanima kako izgleda novi pokazivač u stvarnom radu, učinite još jedan klik na Test. Izbornik Edit sadrži iste dodatne opcije kao i WBPattern editor pa zato recimo koju i o...



WBPattern

Standardni WB izgleda prilično dosadno i odbojno, zar ne? Sva sreća da su ONI (da, ti dizajneri OS-a su krivi za sve) mislili na to i napravili ovaj editor u kojem možete WB-u udahnuti malo života. Naravno, riječ je o pozadinama za ekrane, WB i prozore, što određujete kružnom tipkom Placement. Tip pozadine (tipka Type) može biti neki uzorak (Pattern) ili IFF slika (Picture). Možete odabrati neke od unaprijed definiranih uzoraka, koji su toliko ružni da je bolje zaboraviti ih, ili nacrtati vlastiti. Uzorak je grafički oblik veličine 16x16 piksela koji Amiga kontinuirano lijepi dok se ne ispuni cijeli ekran ili prozor (to su oni poznati wallpaper iz Windowsa).

Vlastiti uzorak crtate na uvećanom dijelu veličine 16x16 piksela tako da odaberete boju (broj boja i nijanse ovise o postavkama koje ste odredili u ScreenMode i Palette editorima) i mišem crtate piksel po piksel (kontinuirano crtanje se ostvaruje držanjem lijeve tipke miša). Dok crtate na uvećanom dijelu, u posebnom okviru vidi se kako će uzorak izgledati kad se kontinuirano nalijepi. Izbornik Edit sadrži dodatne opcije neuobičajene za Prefs editore:

Cut za prebacivanje uzorka iz uvećanog dijela u odlagalište pri čemu se uvećani dio ispunjava bojom pozadine, Copy prebacuje uzorak u odlagalište bez brisanja uzorka iz uvećanog dijela, Paste lijepi sliku iz odlagališta u uvećani dio (ako je u odlagalištu slika veća od 16x16 piksela, koristi se samo gornji lijevi kvadrat veličine 16x16, a ostatak se zanemaruje), Erase briše uzorak i ispunjava uvećani dio bojom pozadine, Undo poništava posljednju promjenu, Load Image otvara requestere za datoteke u kojem možete za uzorak uzeti neku IFF sliku (također se koristi samo kvadrat od 16x16 piksela). Gumb Undo vrši istu funkciju kao i ista opcija iz izbornika, a Clear ispunjava uvećani dio trenutno odabranom bojom. Ako vas ne zadovoljavaju crtaći alati WBPattern editora (zar ih uopće i ima?), svoj uzorak možete nacrtati i u IconEditoru ili nekom specijaliziranom programu za crtanje pa ga preko odlagališta prebaciti u WBPattern.

Puno atraktivnije pozadine su slike jer niste ograničeni na 16x16 piksela. Slika može biti izrađena u nekom programu za crtanje (ili čak skenirana) i biti proizvoljne veličine. Ako je prevelika, oni će dijelovi koji izlaze izvan okvira ekrana/prozora biti odsječeni, a ako je premala kontinuirano će se lijepiti sve dok ne ispuni površinu. Svoju slikovnu datoteku odaberite sa Select Picture (tipka Type mora pokazivati Picture) odredite IFF slikovnu datoteku. Kod slika je bitan broj boja jer se boje na slici moraju podudarati s paletom WB-a. Naime, ako je npr. WB otvoren u 8 boja, a slika je u 16, može se dogoditi da se 5 boja sa slike može naći u WB paleti dok se ostale moraju približno odrediti postupkom ditheringa. Već uvidate da je za lijepe pozadine potrebno otvoriti WB ekran u puno boja, što znatno usporava rad. Na svu sreću, tome je doskočio Martin Huttenloher sastavivši posebnu WB paletu od osam boja i nacrtavši prekrasne izometrijske ikone i pozadine koje šminkaju WB do savršenstva. Sve to zove se MagicWorkbench i tek kad instalirate to čudo, shvatit ćete kako su ONI bili daltonisti, bez imalo smisla za boje i crtanje.

uputstva, šifre, opisi, savjeti, rješenja...

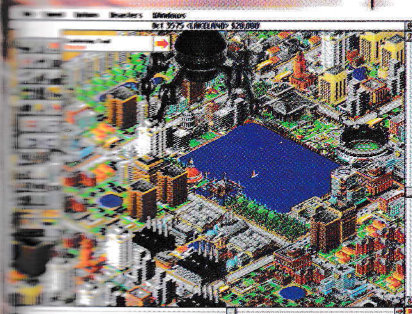
Enciklopedija Igara 2

Najbolja odluka za sve one koji žele nešto više saznati o igrama.

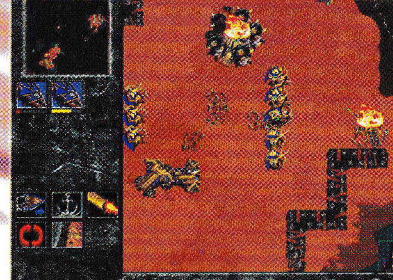
Uz knjigu dobijate poklon od 2 diskete sa Shareware igrama. Naručite kuponom u Hackeru svoj primjerak knjige po promotivnoj cijeni od 90kn koja vrijedi isključivo do izlaska knjige iz tiska (mjesec prosinac).

Za one koji naruče u pretprodaji Enciklopediju igara 1 i 2, slijedi dodatni POPUST - obje knjige po cijeni od 138kn.

U cijenu nisu uračunati poštanski troškovi.

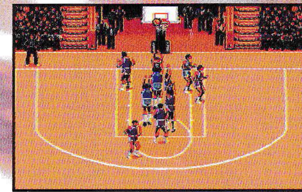


Enciklopedija 2 Igara











Nakon uspješne "jedinice" dolazi još uspješnija "dvojka"

Sve stranice u boji!

ThrustMaster

PC4PC COMPUTER ENTERTAINMENT

Bosutska 8b, 10000 Zagreb, Tel:01/615 0758, Fax: 01/615 0759

PREBEG COMMERCE COMPUTER DIVISION

Flight Sims



World's No.1 in joystick production



Car Sims

ALGORITAM

MULTIMEDIA CENTAR

i Megamedia najavljuju najveći ikad sastavljen paket igara.

10 CD-ROMs

MEGAPAK 6

The Ultimate Game Bundle

399,99

Megapak 6

Sadrži 10 najprodavanijih i najpoznatijih PC igara. Donosi uzbudljivu akciju i zabavu za cijelu porodicu, 10 originalnih CD-ROM-ova.

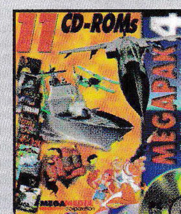
01. RIDDLE OF MASTER LU
by Santacuary Woods
02. DRUID - DAEMONS OF MIND
by Sir-Tech Software
03. ALLIED GENERAL
by SSI - Mindscape
04. PINBALL 3D VCR
by 21st Century
05. LEGEND OF KYRANDIA BOOK III - MALCOM'S REVENGE
by Virgin
06. STEEL PANTHERS
by SSI - Mindscape
07. MANIC CARTS
by Manic Media and Virgin
08. DEATH GATE
by Legend Entertainment
09. ACTION SOCCER
by Ubisoft
10. AL UNSER JR. ARCADE RACING
by Mindscape



Obavezno nas posjetite na izložbi INTERLIBER! Najveća prodajna ponuda CD-ROMova na jednom mjestu po posebno povoljnim cijenama!









Prodajna mjesta

Narudžbenica u dodatku (Free Pages)...



Zagreb:
ALGORITAM
Multimedija Centar
(Hotel Dubrovnik - donja etaža)
Gajeva 1
tel. 01-422-896

Rijeka:
Sveučilišna knjižara
Supilova 3
tel. 051-215-383

Osijek:
Media Art
Ul.Hrvatske republike 43
(prizemlje)
tel. 031-127-524

Split:
Art Shop
(Prod. Centar Koteks)
Matice Hrvatske bb
tel. 021-524-300 /63

Pula:
Knjižara Castropola
Istarska 3
tel. 052-212-966